

---

---

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AI KELAS VII SMP

Dewi Leni Mastuti<sup>1</sup>, Mai Yuliasri Simarmata<sup>2</sup>, Rini Agustina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FPBS, IKIP PGRI Pontianak,

Jalan Ampera No.88 Pontianak

<sup>1</sup>Alamat e-mail: dewilenimastuti89@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran AI Siswa Kelas VII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian *Riset and Development* (R & D) dengan populasi siswa SMP 3 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya kelas VII, sedangkan sampel diambil dari salah satu kelas yaitu kelas VII. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah komunikasi tidak langsung dan pengukuran. Alat yang digunakan lembar validasi ahli, angket, dan tes. Adapun target luaran wajib dalam penelitian adalah menghasilkan artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal nasional sinta 2. Sedangkan, luaran tambahan berupa Modul yang di HKI.

**Kata Kunci:** pengembangan, media pembelajaran, AI.

### Abstract

*This research aims to develop AI Learning Media for Class VII Middle School Students. This research is a Research and Development (R & D) study with a population of students at SMP 3 Sungai Kakap, Kubu Raya Regency, class VII, while the sample was taken from one of the classes, namely class VII. The sampling technique uses purposive sampling technique. The data collection techniques used are indirect communication and measurement. The tools used are expert validation sheets, questionnaires and tests. The mandatory output target in research is to produce scientific articles that will be published in the national journal Sinta 2. Meanwhile, additional outputs are in the form of IPR modules.*

**Keywords:** development, learning media, AI.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah modal awal dalam membentuk generasi yang berkarakter dan berakhlak. Dengan tujuan yang jelas, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Bangsa yang besar adalah bangsa yang dapat menghargai pahlawannya serta bangsa yang gemar membaca adalah bangsa yang berpikir. Maka dari itu, tidak dipungkiri lagi bahwasannya pendidikan sangatlah penting. Pertumbuhan peserta didik akan mencapai hasil maksimal maka perlu media pembelajaran yang mendukung serta menarik.

Mahmudah (2018:7) mengungkapkan bahwa media merupakan wujud penerapan dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, Perestheo (2022:12) media adalah suatu sistem untuk menstimulus perhatian dan pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar. Sumber yang menjadi prioritas keberhasilan

peserta didik adalah beragam media pembelajaran yang efektif serta menarik guna menciptakan suasana belajar yang nyaman.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence-AI*) bersifat dinamis dari masa ke masa di kehidupan manusia tidak terkecuali di dunia pendidikan. Mulianingsih (2020: 17) menjelaskan kecerdasan buatan ini memiliki peran yang sangat signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kecerdasan buatan ini mengajak para pelajar untuk tetap berdiskusi dan berkreasi di luar rumah dengan catatan membawa hal yang baik. Guru dan orang tua hanya memfasilitasi serta menavigasinya. Peserta didik dituntut untuk mampu memahami serta mengelola keterbatasan yang dialaminya saat belajar.

Kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki keunikan dalam pembelajaran diantaranya: pertama, membantu dalam kognitif; kedua, sebagai penggerak dalam menarik kesimpulan berdasarkan kognitif dan pengalaman; ketiga, membantu mempersonalisasi pembelajaran untuk setiap peserta didik; keempat efektivitas dalam pembelajaran dan pengalaman; kelima, cara kerja lebih baik; dan keenam, hasil dalam pembelajaran juga baik.

Keterkaitan antara guru dan peserta didik sangat dianjurkan dalam kecerdasan buatan ini diantaranya: pertama, adanya penyesuaian tugas dan keadaan, karena perubahan sosial. Semakin banyak alat digital yang dibawa di dalam kelas; kedua, harus mampu berkolaborasi antara guru dan peserta didik; ketiga, peserta didik sangat membutuhkan pengayom seperti guru dalam proses belajar.

Penerapan aktivitas pembelajaran kecerdasan buatan ini memiliki empat pendekatan diantaranya: pertama, pendekatan *mentor virtual*; kedua, *voice assistant*; ketiga, *smart content*; dan keempat, *presentation translator*. Kecerdasan buatan suatu langkah yang apik dalam menuju terobosan di bidang pendidikan serta memudahkan dalam proses pembelajaran. Menggunakan teknologi harus dilakukan dengan bijak serta terkontrol agar mampu mendukung percepatan dalam dunia pendidikan.

Tugas seorang guru terbantu dengan pemanfaatan teknologi ini. Esensi yang paling hakiki. Seorang guru tetap memprioritaskan mengajar, menata moral serta karakter peserta didik dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, teknologi ini membantu serta mengendalikan pembelajaran peserta didik agar mampu menghadapi masa depan yang lebih baik.

Media pembelajaran yang dibahas dalam penelitian ini adalah *Chat GPT online*. Media ini akan dikembangkan dan digunakan oleh peserta didik demi menunjang kegiatan belajar mengajar.

## METODE

*Research and Development (R&D)*. Dengan rancangan yang digunakan adalah Bord and Gall (Sugiyono, 2014) yang memiliki 10 langkah diantaranya: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi instrumen, 5) revisi instrumen berdasarkan masukan validator, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi masal. Subjek penelitian adalah para ahli yang memvalidasi media pembelajaran sedangkan untuk subjek uji produk di lapangan adalah peserta didik kelas VII SMP Sunagi Kakap –Kubu Raya. Teknik pengukuran dan komunikasi tidak langsung. Alat pengumpul data tes, lembar validasi, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

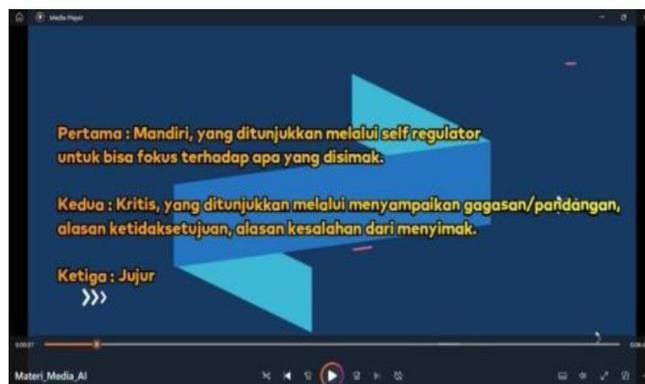
Hasil penelitian berupa analisis potensi dan masalah yang menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran AI menggunakan *chat GPT online*. Pemaparan desain media yang dikembangkan. Analisis hasil uji coba media pembelajaran yang dikaji dalam satu aspek yaitu kepraktisan dan kevalidan media. Namun muncul permasalahan baru bahwa guru sangat kebingungan untuk membuat proyek pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka belajar. Guru juga kebingungan untuk membuat media yang dapat memberikan respon dan tingkat pemahaman yang baik.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya akan mengkhawatirkan karena pencapaian pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia belum valid, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara lebih valid dan praktis. Sehingga, salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah pengembangan media pembelajaran AI berupa ChatGPT. GPT berupa *chatbot* yang dapat menjawab berbagai pertanyaan yang diinput melalui kolom chat untuk digunakan dalam pembelajaran serta menjadi solusi bagi guru yang mengatasi permasalahan dalam mencari materi pendukung, serta contoh yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran AI menggunakan *chatGPT online*. Media berisi tentang materi pembelajaran tentang memahami dan membedah puisi rakyat, memaparkan terkait profil pelajar Pancasila tentang fase D, materi inti dari pembelajaran bahasa Indonesia mengenai mengenal dan mengidentifikasi unsur puisi rakyat, tujuan pembelajaran, definisi puisi rakyat, fungsi puisi rakyat, unau-unsur puisi rakyat, bentuk dan sturktur puisi rakyat, dan langkahlangkah pembuatan materi melalui plaffon *chatGPT online*.



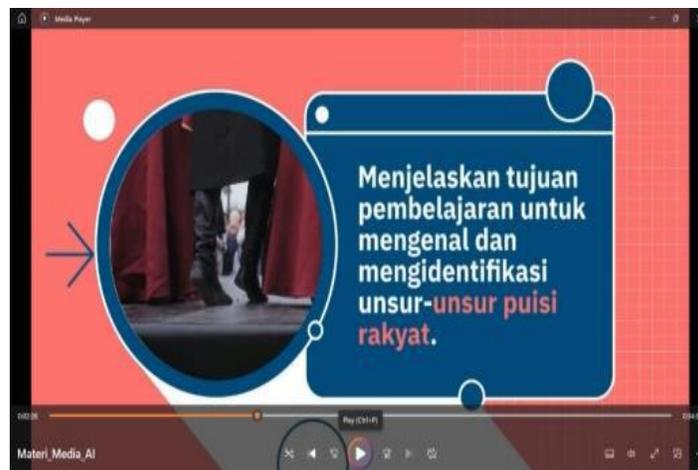
Gambar 2. Menu Penjelasan



Gambar 3. Alur Profil Pelajar Pancasila



Gambar 4. Materi utama



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Penjelasan Materi



**Gambar 7. Latihan untuk peserta didik**

Desain media pembelajaran *AI* yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari 3 orang pakar ahli materi dan media. Validasi yang dilakukan adalah validasi materi tentang kelayakan isi, dan bahasa. Sedangkan validator ahli media memvalidasi tentang penyajian, tampilan, dan kompatibilitas. Hasil validasi ini dianalisis dengan cara analisis deskriptif. Secara umum, hasil validasi terhadap penggunaan media pembelajaran *AI* dapat dinyatakan valid baik dari aspek Kesesuaian tampilan, kelayakan isi, dan bahasa denganmpresentasi kevalidan 94,35% . Namun, terdapat beberapa saran perbaikan. 1 Penyajian Pada bagian desain sebaiknya untuk tampilan pertama perlu dibuat identitas penulis dan judul dari penelitian, supaya arah pembelajaran dalam media lebih jelas,perhatikan fornt penulisan dan ketepatan dalam penayangan antara kalimat dan suara yang muncul. 2 Kelayakan isi identitas penulis dan judul dari penelitian, supaya arah pembelajaran dalam media lebih jelas 3 Bahasa yang digunakan baik, benar, dan sesuai dengan kemampuan anak kelas 7 SMP Aspek penggunaan bahasa lebih baik menggunakan bahasa yang efektif dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan saran dan perbaikan dari hasil validasi terhadap pengembangan media *AI* tersebut, maka dilakukan perbaikan terhadap desain media yang sudah dirancang. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah memperbaiki aspek penyajian, kelayakan isi, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan jenjang kelas VII SMP.

Hasil validasi terhadap desain media pembelajaran *AI* memberikan saran perbaikan. Desain pembelajaran yang sudah diperbaiki, selanjutnya diujicobakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Kubu Raya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Setelah dilakukan proses pembelajaran, dilakukan analisis terhadap

hasil dari ujicoba penerapan media pembelajaran AI dengan menganalisis kepraktisan desain pembelajaran AI dalam proses pembelajaran. Analisis kepraktisan desain media pembelajaran AI didasarkan pada hasil angket yang diberikan kepada seluruh siswa yang sudah menempuh pembelajaran menggunakan desain pembelajaran media AI yang sudah dirancang. Analisis kepraktisan desain pembelajaran AI didasarkan dari hasil analisis angket untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang disajikan dalam proses pembelajaran. Angket tersebut memuat 4 indikator kepraktisan yang terdiri dari masing-masing indikator. Dengan merujuk kepada prosedur perhitungan yang dipaparkan pada bagian teknik analisis data BAB III. Selanjutnya, untuk melihat sebaran jawaban responden terhadap angket yang diberikan, maka disajikan hasil analisis persentase jawaban responden per pernyataan indikator kepraktisan.

Berdasarkan hasil analisis angket dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran AI yang dikembangkan Sangat praktis, sehingga dapat digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya. Hasil ujicoba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran AI dengan CHatGPT yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil observasi selama proses validasi media pembelajaran AI ChatGPT ditemukan beberapa catatan yang kemudian menjadi saran perbaikan dalam pengembangan media yang sudah dibuat. Adapun catatan hasil validasi adalah sebagai berikut. a. Pada aspek penyajian desain sebaiknya untuk tampilan pertama perlu dibuat identitas penulis dan judul dari penelitian, supaya arah pembelajaran dalam media lebih jelas, perhatikan font penulisan dan ketepatan dalam penayangan antara kalimat dan suara yang muncul b. Pada aspek kelayakan isi sebaiknya identitas penulis dan judul dari penelitian, supaya arah pembelajaran dalam media lebih jelas c. Pada bagian bahasa saran sebaiknya spek penggunaan bahasa lebih baik menggunakan bahasa yang efektif dan mudah dipahami peserta didik Pada lembar assessment 6 aspek dapat diganti dengan pernyataan yang mudah dimengerti oleh anak.

Media Pembelajaran AI menggunakan ChatGPT adalah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran materi mengidentifikasi dan menganalisis puisi rakyat berupa pantun menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Proyek dalam kegiatan pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dalam situasi fleksibel, interaktif, bahkan dalam situasi tidak formal. tidak formal, hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan lingkungan, dan dapat mencapai nilai yang sesuai

dengan kompetensi dasar ataupun sasaran dari ketercapaian materi, supaya proses pembelajaran berlangsung interaktif maka diperlukan media yang mendukung baik untuk guru maupun untuk peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, telah dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran *AI*.

Menggunakan *ChatGPT* yang mendukung kreatifitas peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi mengidentifikasi dan menganalisis puisi rakyat. Adapun puisi rakyat yang disajikan sebagai contoh hasil dari puisi guru. Media yang dirancang memuat tentang penyajian tampilan dengan keterangan materi yang dikemas sedemikian rupa supaya menarik dan sesuai dengan jenjang SMP. Media berisi tentang materi yang dibuat dengan menggunakan *ChatGPT* dan ditampilkan dengan desain video pembelajaran yang menarik, supaya peserta didik dapat mengenal dan mengidentifikasi unsur puisi rakyat. Isi materi dalam media pembelajaran *AI* diukur dengan menggunakan angket. Sebelum dilakukan ujicoba terhadap media *AI*, terlebih dahulu dilakukan validasi ujicoba terhadap media yang sudah dirancang. Dalam hal ini, proses validasi dan hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran *AI* menggunakan *ChatGPT* dapat dikatakan valid dengan beberapa saran dan perbaikan.

Analisis terhadap hasil validasi penilaian media pembelajaran *AI* menggunakan *chatGPT* memberikan beberapa catatan perbaikan yang dikemudian menjadi dasar bagi perbaikan atau revisi media yang sudah dikembnagkan. Pokok-pokok perbaikan terdapat pada aspek penyajian, kelayakan isi, dan penggunaan bahasa supaya sesuai dengan minat peserta didik. Selanjutnya media pembelajaran yang sudah direvisi diujicobakan dalam proses pembelajaran. Namun, demikian adanya media pembelajaran *AI* menggunakan *ChatGPT* dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencariinformasi terkait materi, dan dapat memudahkan peserta didik untuk mencari jawaban.

Hasil ujicoba terhadap penggunaan media pembelajaran *AI* dalam pembelajaran teori grup dianalisis dalam aspek kepraktisan. untuk melihat kepraktisan media pembelajaran *AI* , dilakukan analisis terhadap hasil angket yang diberikan kepada seluruh subjek yakni guru SMP 3 Negeri Kubu Raya. dan responden peserta didik. Berdasarkan hasil angket ditemukan bahwa media pembelajaran *AI* yang dikembangkan praktis digunakan.

## SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran AI untuk siswa kelas VII SMP. Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini didapat kesimpulan sebagai berikut: 1) Tingkat kevalidan media pembelajaran AI untuk siswa kelas VII SMP sudah tergolong sangat valid dengan persentase 94,35% dan dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyelesaikan materi mengidentifikasi dan menganalisis puisi rakyat dan 2) Tingkat kepraktisan media pembelajaran AI untuk siswa kelas VII SMP diperoleh hasil sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.

Divinanto, K., & Yudono, A. (2023). Keterbatasan Cerita Pendek Horor Karya Artificial Intelligence (AI) pada Perangkat Lunak ChatGPT. *DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.306>.

Mahmudah, A. M. & Caswita, A. (2018). *Pengembangan LKPD Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self Efficacy*. Tersedia pada : repository. [lppm.unila.ac.id/10876/1/Pengembangan LKPD Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan](http://lppm.unila.ac.id/10876/1/Pengembangan_LKPD_Berbasis_Mind_Mapping_untuk_Meningkatkan).

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Mulyaningsih, N., dan Saraswati, D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25–32.

Pereshteo, T. (2022). Membuat Media Pembelajaran yang Baik. Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1.