



Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) Di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo

Creating Learning Media Based On Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) At SMP Negeri 6 Gorontalo City

Nuramila^{1*}, Ayu Hidayanti Ali², Puspita Dian Agustin³, Dakia N Djou⁴, Eka Sartika⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

*Korespondensi Penulis : nuramila@ung.ac.id

Article History:

Received: November 27, 2023

Accepted: Januari 16, 2024

Published: Januari 16, 2024

Keywords: Artificial Intelligence, Learning Media, Pictory & Fliki

Abstract: Currently, technological developments are increasingly rapid. There are new advances in human life, one of which is artificial intelligence or AI (Artificial Intelligence), which is a computer system created in such a way as to be able to interact with the world around it through intelligent behavior like humans. Artificial Intelligence can target various domains, including the education sector. The role of teachers will be greatly transformed by artificial intelligence, including in terms of creating learning media. Media in this case is very necessary to attract students' enthusiasm in participating in learning, as well as to create fun, meaningful, creative and interactive learning. The use of Pictory and Fliki AI makes it easier for teachers to create learning media because the Pictory and Fliki features are able to automatically visualize a text into an educational video according to a certain topic. The targets of activities in implementing this service activity are teachers at SMP Negeri 6 Gorontalo City. This activity contributes to the creation of creative and fun learning based on current developments, namely the use of technology. The implementation of this service activity uses the Training and Mentoring method.

Abstrak

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Terdapat kecanggihan-kecanggihan baru dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah mengenai kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) yang merupakan suatu sistem komputer yang diciptakan dengan sedemikian rupa untuk dapat berinteraksi dengan dunia sekitar melalui perilaku cerdas seperti layaknya manusia. *Artificial Intelligence* dapat menjangkau berbagai ranah termasuk halnya dalam sektor pendidikan. Peran dari pengajar akan sangat ditransformasi oleh kecerdasan buatan ini termasuk dalam hal pembuatan media pembelajaran. Media dalam hal ini sangat diperlukan untuk dapat menarik antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kreatif, dan interaktif. Adanya penggunaan Pictory dan Fliki AI menjadikan guru lebih mudah dalam membuat media pembelajaran karena fitur Pictory dan Fliki yang mampu memvisualkan sebuah teks menjadi video edukasi secara otomatis sesuai dengan topik tertentu. Sasaran kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah guru-guru yang ada di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan berbasis pada perkembangan zaman yaitu penggunaan teknologi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode Pelatihan dan Pendampingan.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Pictory & Fliki

PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) merupakan suatu sistem komputer yang dirancang untuk dapat membantu atau memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan manusia. AI saat ini semakin menjelajah berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Arus perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan harus terus diikuti alirannya agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Oleh

*Nuramila, nuramila@ung.ac.id

karenanya, dalam dunia pendidikan pun harus bisa terus beradaptasi terhadap perkembangan teknologi ini. Hal ini merupakan salah satu terobosan. Kita harus terus bersahabat dan berdampingan dengan teknologi. Dengan adanya teknologi ini pada dasarnya tidak untuk menggantikan peran manusia secara totalitas, tetapi teknologi *Artificial Intelligence* ini dapat melengkapi dan mengakselerasi bagaimana proses penyampaian suatu ilmu dapat berjalan dengan lebih maksimal dan efisien. AI pada dasarnya bertujuan untuk meniru kemampuan kecerdasan manusia untuk membuat keputusan dan melakukan tugas tertentu.

Kehadiran teknologi kecerdasan buatan merupakan keberhasilan dalam bidang teknologi pendidikan untuk memudahkan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi secara bijak dan terkendali dapat memicu kemajuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mambu (2023) bahwa Era digital telah mengubah lanskap pendidikan dengan cepat, mempengaruhi peran dan tugas para guru.

Munculnya teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) juga dapat mengajarkan kemandirian bagi siswa. Guru hanya bertugas dalam memberikan pencerahan ataupun sebagai motivator serta fasilitator dalam pembelajaran. Dasar setiap penggunaan teknologi oleh guru adalah tetap mengutamakan inti pelajaran yaitu kontrol moral dan perilaku siswa.

Pada dasarnya dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, esensi utama yang ingin diwujudkan adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan guna meningkatkan motivasi atau antusias para peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Materi pembelajaran akan dengan mudah diserap jika dalam pelaksanaannya dikemas melalui cara-cara yang menyenangkan, sehingga dibutuhkan jiwa kreativitas dan inovasi yang harus dimiliki oleh guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dari adanya motivasi yang tinggi yang dimiliki oleh peserta didik, sumbu akhirnya akan bermuara pada hasil belajar siswa yang berkualitas sehingga dari hal ini akan terbangun pembelajaran bermakna. Artinya bahwa pembelajaran itu mampu mengaitkan informasi-informasi baru dengan konsep-konsep penting yang terkandung dalam struktur kognitif. Dengan demikian, pembelajaran bermakna sudah pasti juga merupakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu mampu membuat peserta didik mendapatkan informasi secara lengkap dan hasil akhirnya adalah meningkatkan keterampilan siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah dengan membuat media pembelajaran yang kreatif melalui pembuatan media pembelajaran berbasis virtual assistant Pictory & Fliki

AI. Virtual assistant merupakan inovasi digital yang bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah membuat media pembelajaran seperti video, presentasi, dan lainnya. Media pembelajaran berbentuk video yang lebih menarik dapat dibuat dengan mudah melalui pictory & Fliki AI. Pictory & Fliki AI merupakan salah satu jenis kecerdasan buatan yang mampu memvisualkan sebuah teks menjadi video edukasi yang terkait dengan topik tertentu secara otomatis. Kedua aplikasi ini merupakan jenis virtual assistant yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran. Perbedaan kedua aplikasi ini hanya terletak pada fitur-fitur yang disediakan.

METODE

Sasaran Kegiatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode Pelatihan dan Pendampingan. Pelatihan dan Pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis virtual assistant Pictory & Fliki AI bagi guru di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dilakukan dalam tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini Pengabdian akan melakukan sejumlah persiapan, yaitu:

- a. Menyusun proposal untuk pengajuan kegiatan pengabdian
- b. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi di sekolah dalam hal ini kondisi penggunaan media dalam pelaksanaan proses pembelajaran
- c. Melakukan koordinasi dengan guru-guru di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo
- d. Menyiapkan materi pelatihan dan pendampingan

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan acara pembukaan kegiatan, selanjutnya kegiatan inti yang dimulai dengan memberikan motivasi kepada guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, lalu kemudian pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis visual assistant pictory & Fliki AI.

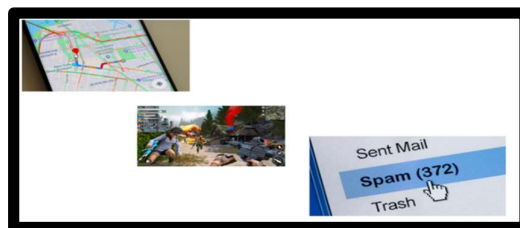
3. Tahap Akhir Kegiatan Pengabdian

Pada tahap akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian tugas pelatihan bagi guru agar secara konsisten melengkapi dan menyempurnakan proses pembuatan media pembelajaran berbasis virtual assistant Pictory dan Fliki AI, lalu juga disertai dengan penyusunan laporan dan artikel publikasi pada jurnal ilmiah hasil pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

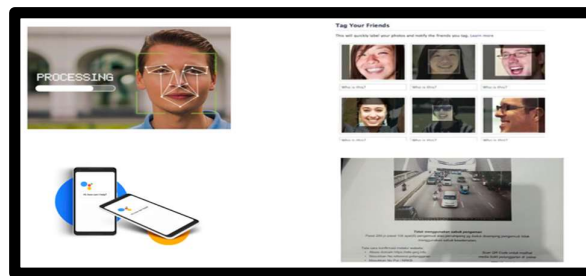
Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilangsungkan bersama-sama 4 tim pengabdian lainnya dari FSB UNG. Sebelum kegiatan, peserta pelatihan melakukan presensi pukul 08.00 – 08.30 WITA. Pada pukul 08.30 WITA-09.00 WITA dilakukan acara pembukaan. Adapun acara dibuka oleh Kepala SMP Negeri 6 Gorontalo yaitu Bapak Salman Suratinoyo, S.Pd., M.Pd., kemudian dilanjutkan oleh ketua PKM dengan menjelaskan maksud dan tujuan pada kegiatan ini. Selain kegiatan ini dilakukan untuk membekali guru membuat media ajar digital, kegiatan ini juga mempunyai tujuan positif yaitu terbentuknya tali silaturahmi baik antara Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Negeri Gorontalo yang merupakan fasilitator dengan guru-guru maupun antara guru dengan guru yang berada dalam satu wilayah Kota Gorontalo.

Sasaran dari kegiatan ini adalah para guru yang ada di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. Pada pukul 09:00-11:00 WITA dimulai dengan presentasi oleh 2 tim pengabdian dengan tema Publikasi Ilmiah. Selanjutnya pada pukul 13:00-15:00 dilanjutkan oleh 2 tim pengabdian dengan tema Media Digital. Pengabdian dalam hal ini mempresentasikan materi pengabdian pada pukul 13:00 WITA. Kegiatan dimulai dengan memperkenalkan kepada para guru mengenai *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan yang dapat membantu pekerjaan manusia dan sebagai bentuk transformasi digital. Dalam aktivitas kehidupan sehari-hari pada dasarnya manusia sangat dekat dengan teknologi AI, sebab AI ada di mana-mana. Beberapa contoh yang dipaparkan yaitu seperti pada saat kita menggunakan Maps sebagai penunjuk arah saat hendak ke suatu tempat, terdapat suatu kecerdasan buatan di dalam Maps tersebut sehingga kita dapat ke tempat yang dituju melalui jalur yang cepat dan kemampuan untuk membaca letak geografis suatu tempat tersebut menggunakan teknologi AI. Contoh lainnya yaitu seperti pada email di mana email dapat mengenali kiriman-kiriman yang dianggap mencurigakan atau berbahaya, sehingga kotak masuk yang berisi konten yang tidak dikenal atau dianggap berbahaya secara otomatis disimpan di folder spam. Kemampuan untuk mengenali dan memberikan proteksi ini menggunakan teknologi kecerdasan buatan atau AI. Hal ini sesuai dengan materi yang disajikan berikut ini:



Gambar 1

Dalam kehidupan sehari-hari kita juga bersentuhan dengan AI pada saat menggunakan telepon seluler yang biasanya terdapat fitur sensor wajah. Kemampuan untuk mendeteksi wajah sesuai dengan wajah pemilik telepon seluler tersebut pada dasarnya merupakan kecanggihan yang dimiliki oleh AI. Contoh lain yaitu pada google voice assistant yang dapat menampilkan fitur-fitur hanya cukup dengan kita berbicara sesuai apa yang kita inginkan, maka teknologi AI akan menampilkan segala informasi yang berhubungan dengan perintah kita melalui suara tadi. Selain itu, AI juga mulai digunakan pada e-tilang yaitu fitur tilang secara elektronik. Dengan e-tilang maka apabila seseorang melakukan pelanggaran saat berkendara maka dapat ditilang secara online. E-tilang akan membaca pelanggaran apa yang kita lakukan, termasuk waktu seseorang berkendara, kendaraan yang digunakan, dan dapat dengan otomatis membaca nomor plat kendaraan yang digunakan. Dengan demikian, dari kecerdasan buatan ini maka sangat membantu kepolisian dalam melaksanakan tugas tilang bagi para pengendara yang tidak taat aturan. Hal ini sesuai dengan materi yang disajikan berikut ini:



Gambar 2

Kecerdasan buatan atau AI juga dapat membantu khususnya dalam hal dunia informasi yaitu pada profesi pekerjaan pewara. Dengan teknologi AI maka pewara atau pembawa acara berita dapat digantikan hanya dengan menggunakan robot. Jadi, dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu, serta sumber daya. TV One menjadi stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yang menggunakan presenter berbasis AI. Hal ini sebagai simbol perubahan yang esensinya haruslah selalu adaptif. Hal ini sesuai dengan materi yang disajikan berikut ini:



Gambar 3

Setelah penjelasan secara umum mengenai AI, selanjutnya dipaparkan bahwa pada dasarnya AI dapat hadir dalam berbagai ranah kehidupan manusia termasuk dalam ranah Pendidikan. Ada banyak AI yang dapat digunakan untuk membantu atau menunjang aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah dengan membuat media pembelajaran dengan menggunakan bantuan AI yaitu melalui aplikasi pictory dan juga Fliki.

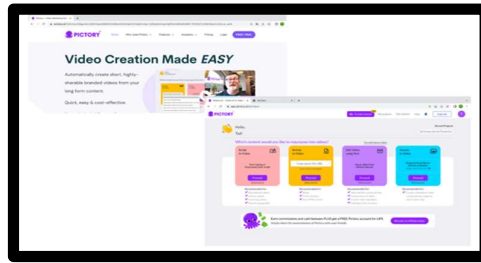
Pictory dan Fliki AI ini dijelaskan oleh tim pengabdian. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 Juli 2023 di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. Kegiatan tersebut tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 4

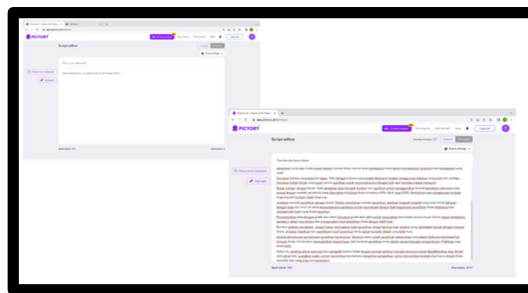
Pictory dan Fliki AI merupakan salah satu aplikasi untuk dapat membuat video pembelajaran secara lebih mudah dan dengan waktu yang sangat singkat atau praktis. Pictory dan Fliki merupakan aplikasi berbasis virtual assistant yang menyediakan pembuatan video secara otomatis dengan menggunakan kecerdasan buatan. Cara kerja pictory dan Fliki yaitu dengan mengubah teks menjadi video atau pengguna hanya menuliskan perintah sesuai dengan video yang akan dibuat. Pictory dan Fliki menyediakan berbagai pilihan template dan elemen. Teks yang diubah menjadi video akan secara otomatis menyesuaikan dengan background video yang dihasilkan. Berikut langkah-langkah menggunakan pictory AI:

1. Akses web <https://app.pictory.ai/>
2. Buat akun dengan memilih sign up atau bisa masuk dengan akun google yang terhubung dengan perangkat yang sedang digunakan
3. Setelah masuk, lalu akan tampil pilihan
 - a. Script to video
 - b. Article to Video
 - c. Edit Video using Text
 - d. Visuals to Video



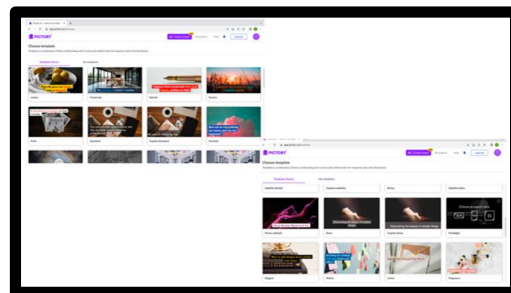
Gambar 5

4. Jika ingin mengubah teks yang disalin atau teks yang ditulis langsung, maka dapat memilih script to video, maka akan tampil seperti berikut untuk meletakkan teks yang akan dibuat menjadi video, lalu klik proses di bagian kanan atas



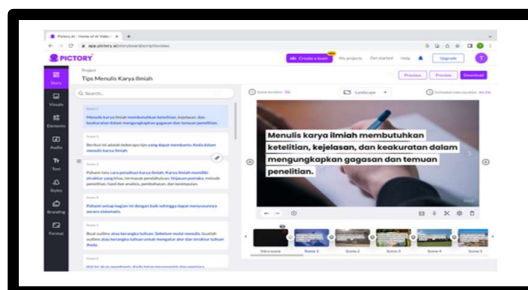
Gambar 6

5. Selanjutnya akan tampil pilihan template dan pilihan rasio tampilan video. Pilih sesuai dengan yang diinginkan



Gambar 7

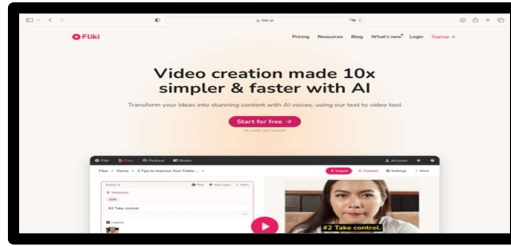
6. Secara otomatis, teks yang dimasukkan tadi akan berubah menjadi bentuk video



Gambar 8

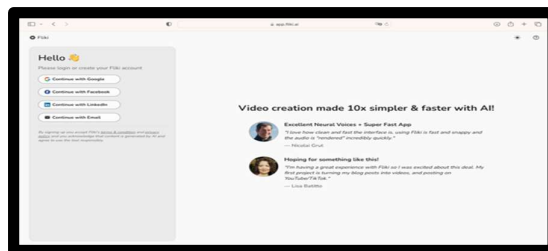
Berikut Langkah-langkah penggunaan Fliki AI:

1. Akses web <https://fliki.ai>



Gambar 9

2. Buat akun dengan memilih sign up atau bisa masuk dengan akun google yang terhubung dengan perangkat yang sedang digunakan



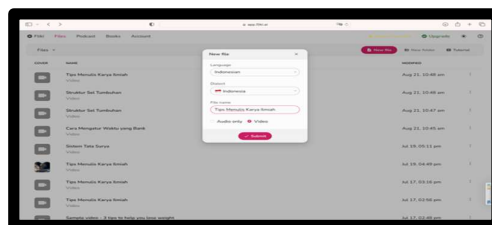
Gambar 10

3. Lalu akan tampil seperti gambar di bawah ini. Pilih New File untuk membuat proyek video pembelajaran baru



Gambar 11

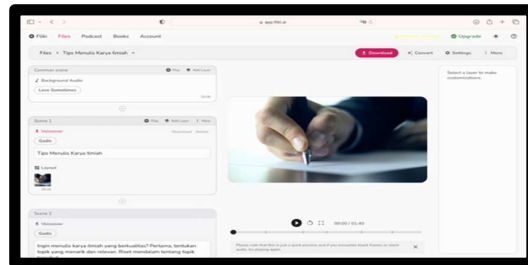
4. Pilih bahasa yang digunakan dan tuliskan judul materi pembelajaran yang akan dibuat video pembelajaran



Gambar 12

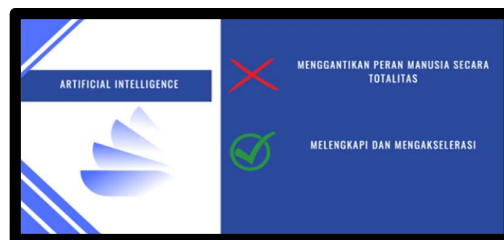
5. Tunggu beberapa saat proses impor ke video. Lalu akan muncul tampilan seperti pada gambar 13. Klik tombol download jika tampilan video yang diharapkan sudah sesuai.

Namun, apabila ingin memodifikasi tampilan video lagi, maka dapat memilih perintah-perintah di sebelah kiri, seperti ingin mengubah suara video, ingin mengubah background video sesuai dengan yang diinginkan, atau ingin memasukkan musik atau voice over dalam video.



Gambar 13

Dalam lokakarya pemanfaatan media digital ini, pengabdian menjelaskan bahwa Artificial Intelligence ini tidaklah menggantikan posisi guru melainkan melengkapi dan mengakselerasi proses pembelajaran. Guru tetaplah menjadi aspek utama yang sangat diperlukan dalam pembelajaran, sebab gurulah yang menjadi fasilitator, perencana, dan motivator dalam proses pembelajaran. Peran guru tetaplah menjadi nomor satu dalam pembelajaran, sebab EI (Emotional Intelligence) atau kecerdasan emosional tetaplah bersumber dari daya didik dari guru dan tidak akan tergantikan. Dalam artian bahwa jika proses membentuk kecerdasan siswa dapat dibantu oleh teknologi AI, maka tidak sama halnya dengan pembentukan karakter siswa yang tidak dapat dibentuk dengan menggunakan teknologi AI ini, sehingga peran guru sangatlah diperlukan, sebab esensi dari Pendidikan pada dasarnya adalah menciptakan siswa yang cerdas secara IQ maupun EQ atau cerdas intelegensi dan cerdas dalam bersikap dan atau memiliki karakter baik. Hal ini sesuai dengan materi yang disajikan berikut ini:



Gambar 14

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo merasa terbantu dengan adanya kegiatan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital ini karena bertepatan dengan momen memulai tahun ajaran baru di mana para guru sangat

membutuhkan informasi dan pelatihan tentang media pembelajaran untuk digunakan atau diterapkan saat proses pembelajaran di kelas nantinya.



Gambar 15

SMP Negeri 6 Kota Gorontalo merupakan salah satu sekolah Negeri yang terletak di Jalan Jaksa Agung Suprpto, Nomor 24, Kota Selatan, Gorontalo. Pihak SMP 6 Kota Gorontalo dalam hal ini kepala sekolah yaitu Bapak Salman Suratinoyo, S.Pd., M.Pd. ini menyambut baik kegiatan workshop dengan tema “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital” ini karena dengan kegiatan ini maka akan membantu meningkatkan keterampilan dan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital.



Gambar 16

KESIMPULAN

Kehadiran Artificial Intelligence (AI) merupakan perkembangan teknologi yang harus direspon secara bersahabat, karena dengan AI dapat turut andil dalam memberikan bantuan untuk dapat menjadikan pembelajaran dikemas berbasis digital. Pemanfaatan AI secara tepat guna atau secara bijak dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pada dasarnya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Media Digital dalam Pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mendapatkan respon yang antusias dari para guru di SMP 6 Kota Gorontalo karena dinilai dapat memberikan kontribusi dalam hal membantu guru dalam

membuat media pembelajaran berbasis digital yang sumbu akhirnya adalah dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh nantinya, sebab siswa berada dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Para peserta mengharapkan ada kegiatan seperti ini kembali tentunya dengan update teknologi-teknologi terbaru yang dapat diterapkan dalam dunia Pendidikan. Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang lama maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran guru-guru yang benar-benar membutuhkan informasi dan pendampingan mengenai Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran.

REFERENSI

- Abu Ahmad. (2017). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning*. Jurnal Teknologi Indonesia. Diakses di <https://www.ojs.uma.ac.id/index.php/jite/article/download/4185/4294/14544>
- Mambu, J. G., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru Di Era Digital. *Journal On Education*, 6(1), 2689-2698. Diakses di <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3304>
- Nuramila, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Riyana, C. (2009). *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: PT. Sarana Panca Karya Nusa.