DEDIKASI PKM

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *Artificial Intelligence* Bagi Guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah di Majalengka

Teddy Maulana Hidayat Sudirman[1]*, Atef Fahrudin[2], Adi Junadi[3], Restu Syahmagun Suryadi[4]
[1234] Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Majalengka
Email: teddymaulanahs@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :
Diterima : April 2024
Direvisi : Mei 2024
Disetujui : Agustus 2024

Kata Kunci :
Artificial Intelligence, Video Pembelajaran, Bahasa Inggris, Madrasah Aliyah, Komunikasi Media

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah (MA). Namun, minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI menjadi tantangan tersendiri. Untuk mengatasi hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan AI" diselenggarakan bagi guru Bahasa Inggris MA di Majalengka. Workshop ini bertujuan membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pengembangan video pembelajaran interaktif dan kontekstual. Kegiatan dilaksanakan melalui kerja sama dengan Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris Kabupaten Majalengka dan mendapat dukungan dari Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Inovasi (LP2MI) Universitas Majalengka. Rangkaian kegiatan utama meliputi: (1) membuat materi pembelajaran dengan Gamma AI, (2) membuat video pembelajaran dengan OBS Studio, dan (3) editing video akhir menggunakan Capcut. Sebagai tambahan, peserta juga diperkenalkan dengan Canva dan ChatGPT untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dan soal pilihan ganda. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta mendorong peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Inggris di MA secara keseluruhan.

ARTICLE INFO

Article History :
Received: April 2024
Revised: May 2024
Accepted: August 2024

Keywords:
Artificial Intelligence, Learning Videos, English Language, Madrasah Aliyah, Media Communication

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) technology opens up new opportunities in the field of education, including English language learning at Islamic Senior High Schools (MA). However, the lack of knowledge and skills among teachers in utilizing AI poses its own challenges. To address this issue, a community service activity in the form of a "Workshop on Creating Learning Videos Using AI" was held for MA English teachers in Majalengka. The workshop aims to equip teachers with practical knowledge and skills in integrating AI into the process of developing interactive and contextual learning videos. The activity was carried out through collaboration with the Forum for English Language Teachers' Deliberation (MGMP) in Majalengka District and

CC BY NC SA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

received support from the Research and Community Service Institute (LP2MI) of Majalengka University. The main activities included: (1) creating learning materials using Gamma AI, (2) creating learning videos using OBS Studio, and (3) editing the final video using Capcut. In addition, participants were introduced to Canva and ChatGPT to develop interactive teaching materials and multiple-choice questions. This activity has had a positive impact on enhancing teachers' knowledge and skills in utilizing AI for more innovative and interactive learning, as well as encouraging the overall improvement of English language teaching quality at MA.

1. Pendahuluan

Pada era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran dan pengajaran di berbagai tingkatan pendidikan (Anwar & Sukardi, 2020). Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan adalah penggunaan Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan Buatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif (Popenici & Kerr, 2017). Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam menghadirkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah (MA), pemanfaatan AI dapat menjadi solusi untuk menciptakan video pembelajaran yang lebih atraktif dan kontekstual. Video pembelajaran interaktif telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Zhang et al., 2006). Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Surahman & Surjono (2017) yang mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Guru-guru Bahasa Inggris di 35 Madrasah Aliyah di wilayah Majalengka menghadapi permasalahan signifikan terkait kurangnya familiaritas dengan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam konteks pembelajaran. Meskipun Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran kunci yang sangat penting, para guru masih terbatas dalam pemahaman dan penerapan AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan mengenai konsep AI dan cara optimal mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran menjadi hambatan utama. Kurangnya pelatihan dan informasi yang diterima oleh para guru Bahasa Inggris dapat mengakibatkan ketidakfamiliaran dengan potensi besar AI dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Untuk menjembatani kesenjangan ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan AI bagi guru Bahasa Inggris MA di Majalengka menjadi sangat relevan. Workshop ini bertujuan untuk membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pengembangan video pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Melalui workshop ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di MA dan mendorong keterlibatan serta motivasi siswa dalam mempelajari bahasa asing secara lebih efektif.

CC BY NC SA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

AI telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan kemampuan yang semakin canggih dalam memproses data, mengenali pola, dan menghasilkan output yang bermakna. Dalam konteks pembuatan video pembelajaran, AI dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses produksi, seperti pengeditan video, penambahan efek visual, dan pengembangan konten yang dinamis (Chassignol et al., 2018). Selain itu, AI juga dapat dimanfaatkan untuk menganalisis preferensi dan perilaku belajar siswa, sehingga video pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu dan gaya belajar yang berbeda-beda (Hartshorn & McMurry, 2020).

Pentingnya pelatihan dan workshop ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hooft et al. (2019), yang menyoroti pentingnya meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi bagi para guru. Dalam studinya, mereka menemukan bahwa para guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran cenderung lebih efektif dalam mentransfer pengetahuan dan mengembangkan minat belajar siswa.

Selain itu, pentingnya pelatihan dan workshop semacam ini juga didukung oleh studi yang dilakukan oleh Karunaratne et al. (2020). Dalam penelitian mereka, ditemukan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personalisasi. Guru yang terampil dalam mengintegrasikan AI ke dalam metode pengajaran mereka mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu setiap siswa.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Zawacki-Richter et al. (2019), dalam penelitian mereka tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tinggi. Mereka menekankan pentingnya memberikan pelatihan yang memadai kepada para pendidik agar dapat memanfaatkan teknologi baru, seperti AI, dengan efektif dalam proses pembelajaran. Guru yang memiliki literasi digital dan keterampilan teknologi yang baik cenderung lebih percaya diri dan inovatif dalam merancang dan mengimplementasikan metode pengajaran yang melibatkan teknologi AI.

Berdasarkan penjelasan di atas, menjadi semakin jelas bahwa penyelenggaraan workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan AI bagi guru Bahasa Inggris MA di Majalengka merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Mengingat perkembangan teknologi yang pesat dan tuntutan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, para guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif..

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence Bagi Guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah Di Majalengka" merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Langkah awal yang dilakukan adalah menghubungi mitra, yaitu Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris Kabupaten Majalengka. Komunikasi dengan pengurus MGMP bertujuan untuk memaparkan rencana kegiatan, menggali kebutuhan guru, dan mendiskusikan teknis pelaksanaan workshop.

Setelah mendapat tanggapan positif dari MGMP, tim pengabdian melakukan observasi lapangan dan penyebaran kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh guru

CC BY NC SA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

Bahasa Inggris MA di Majalengka dalam mengembangkan video pembelajaran. Hasil observasi dan kuesioner menjadi dasar dalam merancang kurikulum dan modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan materi pelatihan, yang meliputi pengenalan konsep dasar AI dalam pendidikan, penjelasan tentang berbagai platform dan alat yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran berbasis AI, serta panduan praktis dalam mengoperasikan alat-alat tersebut. Tim pengabdian juga menyiapkan bahan-bahan praktikum dan contoh-contoh video pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya.

Workshop diselenggarakan selama 1 hari dengan kombinasi sesi teori dan praktik. Pada hari H, peserta diberikan penjelasan tentang konsep AI dalam pendidikan, manfaat penggunaan video pembelajaran berbasis AI, serta tantangan dan peluang yang muncul dengan adanya teknologi baru ini. Kemudian difokuskan pada praktik pembuatan video pembelajaran berbasis AI, mulai dari perencanaan konsep, pengembangan skrip, hingga proses pengeditan dan finalisasi video.

Selama proses praktik, peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan didampingi oleh tim pengabdian. Setiap kelompok diminta untuk mengembangkan konsep dan memproduksi video pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat AI yang telah diperkenalkan sebelumnya. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya dan mendapatkan umpan balik dari narasumber dan peserta lain.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabidan Kepada Masyarakat "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence Bagi Guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah Di Majalengka" dilaksanakan pada Rabu tanggal 08 Mei 2024 di Aula FISIP Universitas Majalengka.

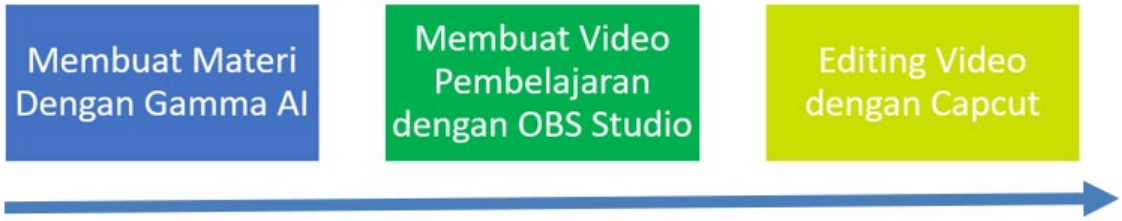
Gambar 1. Opening Kegiatan Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence (Sumber : Dokumentasi 08 Mei 2024)

CC BY NC SA

DEDIKASI PKM

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

Dalam pelaksanaan workshop tersebut, rangkaian kegiatan dirancang secara sistematis untuk membekali peserta dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif dan berbasis AI. Kegiatan utama terbagi menjadi tiga bagian yang saling terkait dan mendukung, yaitu membuat materi pembelajaran dengan Gamma AI, membuat video pembelajaran dengan OBS Studio, dan melakukan editing video akhir menggunakan Capcut. Ketiga bagian ini disusun sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan efektif bagi para peserta.



Gambar 2. Rangkaian Kegiatan Workshop
(Sumber : Kegiatan 08 Mei 2024)

Pada bagian pertama workshop, para peserta diperkenalkan dengan Gamma AI, sebuah platform canggih yang dapat digunakan untuk membuat dokumen dan halaman web secara cepat dan mudah. Gamma AI memanfaatkan kecerdasan buatan untuk membantu pengguna dalam menulis teks, merancang slide presentasi, dan mengembangkan konten multimedia lainnya. Fitur utama yang dimiliki Gamma AI adalah kemampuannya untuk memahami instruksi dari pengguna dan menghasilkan output yang sesuai dengan kebutuhan.

Gambar 3. Pemaparan Gamma AI dan OBS oleh Pemateri
(Sumber : Dokumentasi 08 Mei 2024)

Langkah pertama yang harus dilakukan peserta adalah mengakses situs web Gamma AI melalui tautan https://gamma.app/. Setelah membuka situs, peserta dapat melakukan login dengan

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

menggunakan akun Google mereka. Proses ini memudahkan akses dan memastikan keamanan data yang akan digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran. Setelah berhasil masuk, antarmuka Gamma AI akan menyajikan berbagai pilihan template dan alat yang dapat dimanfaatkan untuk membuat konten.

Dengan memanfaatkan antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur canggih yang disediakan Gamma AI, para peserta dapat mulai mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan kontekstual. Mereka dapat menulis teks materi, menyisipkan gambar atau video pendukung, serta merancang slide presentasi yang menarik. Gamma AI akan membantu proses ini dengan menyediakan saran dan rekomendasi yang relevan berdasarkan input dari pengguna. Hasil akhir dari tahap ini adalah materi pembelajaran lengkap yang siap untuk diintegrasikan ke dalam video pembelajaran pada tahap selanjutnya.

Melalui penggunaan Gamma AI, para guru diharapkan dapat mengembangkan keterampilan baru dalam memanfaatkan AI untuk memudahkan proses pembuatan konten pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Setelah mempersiapkan materi pembelajaran menggunakan Gamma AI, langkah selanjutnya dalam workshop adalah mengintegrasikan materi tersebut ke dalam video pembelajaran. Untuk mencapai tujuan ini, para peserta diperkenalkan dengan OBS Studio, perangkat lunak sumber terbuka yang powerful dan fleksibel untuk merekam dan melakukan streaming video.

OBS Studio (Open Broadcaster Software) merupakan software sumber terbuka yang sangat populer digunakan untuk merekam dan melakukan streaming video. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merekam layar komputer, menangkap video dari kamera eksternal, serta mengombinasikan berbagai sumber seperti gambar, video, dan teks ke dalam satu tampilan yang terintegrasi. Dalam konteks workshop ini, OBS Studio dimanfaatkan untuk merekam presentasi materi pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya menggunakan Gamma AI.

Gambar 4. Suasana Belajar Peserta Saat Mengaplikasikan Materi
(Sumber : Dokumentasi 08 Mei 2024)

Langkah awal yang dilakukan adalah mengunjungi situs web https://www.obsstudio.net/download/ dan mengunduh versi OBS Studio yang sesuai dengan sistem operasi masing-masing peserta, baik Windows atau macOS. Setelah proses unduhan selesai, peserta

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

diarahkan untuk menginstal aplikasi pada komputer mereka. Tim instruktur akan memberikan panduan dan membantu jika terdapat kesulitan dalam proses instalasi.

Setelah OBS Studio berhasil diinstal, para peserta akan diajarkan cara mengoperasikan aplikasi ini secara efektif. Mereka akan mempelajari cara mengatur sumber video, menambahkan elemen multimedia seperti gambar dan video pendukung, serta merekam presentasi materi pembelajaran sambil menampilkan slide presentasi yang telah dibuat di Gamma AI. OBS Studio juga memungkinkan pengguna untuk melakukan editing dasar seperti memotong dan menggabungkan klip video. Hasil akhir dari tahap ini adalah video mentah yang siap untuk diedit dan difinalisasi pada tahap berikutnya.

Dengan memanfaatkan OBS Studio, para guru dapat menghasilkan video pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif, serta mengintegrasikan berbagai sumber multimedia secara mudah dan efisien.

Setelah berhasil merekam video mentah menggunakan OBS Studio, tahap selanjutnya dalam workshop adalah melakukan editing video untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik dan profesional. Untuk mencapai tujuan ini, para peserta diperkenalkan dengan Capcut, aplikasi pengeditan video populer yang dikembangkan oleh Bytedance Technology Co. Ltd. Dalam konteks workshop ini, Capcut digunakan untuk melakukan proses akhir editing pada video pembelajaran yang telah direkam sebelumnya menggunakan OBS Studio.

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh peserta adalah mengunjungi situs web https://www.capcut.com/login dan melakukan login dengan menggunakan akun Google mereka. Setelah berhasil masuk, peserta dapat mengupload video mentah yang telah direkam sebelumnya ke dalam aplikasi Capcut. Proses ini memungkinkan video tersebut untuk diedit dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Setelah video berhasil diupload, para peserta akan diajarkan teknik-teknik editing video dasar seperti memotong klip video, menggabungkan beberapa klip menjadi satu, menambahkan efek transisi, menyisipkan teks atau subtitle, serta mengatur audio. Capcut menyediakan berbagai alat yang mudah digunakan untuk melakukan tugas-tugas editing tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan banyak template dan elemen dekoratif yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video lebih menarik dan profesional. Hasil akhir dari tahap ini adalah video pembelajaran yang siap untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Gambar 5. Pemaparan Capcut dn Canva oleh Pemateri

CC BY NC SA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

(Sumber : Dokumentasi 08 Mei 2024)

Dengan memanfaatkan Capcut, para guru dapat mengembangkan keterampilan editing video yang akan sangat bermanfaat dalam membuat konten pembelajaran yang berkualitas dan interaktif bagi siswa.

Sebagai tambahan dari rangkaian kegiatan utama dalam workshop ini, pada sesi akhir, para peserta juga diperkenalkan dengan dua platform lain yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif, yaitu Canva dan ChatGPT. Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, infografik, presentasi, dan bahkan bahan ajar interaktif. Sementara itu, ChatGPT adalah model bahasa alami canggih yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal pilihan ganda secara otomatis dengan hanya memasukkan topik atau materi yang diinginkan.

Dalam sesi ini, para peserta diajarkan cara menggunakan Canva untuk merancang bahan ajar interaktif yang menarik, mulai dari memilih template hingga mengedit elemen visual seperti teks, gambar, dan grafik. Di sisi lain, mereka juga diperkenalkan dengan cara memanfaatkan ChatGPT untuk menghasilkan soal-soal pilihan ganda yang relevan dengan materi pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.

Dengan menggabungkan penggunaan Canva dan ChatGPT, para guru diharapkan dapat lebih efisien dalam mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan evaluasi formatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pengenalan dua platform ini memperkaya keterampilan para peserta dalam memanfaatkan teknologi digital dan AI untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

4. Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan AI bagi guru Bahasa Inggris MA di Majalengka telah berhasil dilaksanakan. Rangkaian kegiatan dirancang secara sistematis untuk membekali peserta dengan keterampilan dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif dan berbasis AI. Kegiatan utama terbagi menjadi tiga bagian, yaitu membuat materi pembelajaran dengan Gamma AI, membuat video pembelajaran dengan OBS Studio, dan melakukan editing video akhir menggunakan Capcut.

Melalui penggunaan Gamma AI, para guru dibekali kemampuan dalam mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan kontekstual secara mandiri. Sementara OBS Studio memfasilitasi proses merekam dan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam video. Selanjutnya, Capcut dimanfaatkan untuk melakukan editing video akhir agar lebih menarik dan profesional.

Sebagai tambahan, para peserta juga diperkenalkan dengan Canva dan ChatGPT untuk mengembangkan bahan ajar interaktif secara visual dan menghasilkan soal-soal pilihan ganda yang relevan dengan materi pembelajaran.

Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi para guru Bahasa Inggris MA di Majalengka dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengajaran yang lebih inovatif. Dengan penguasaan keterampilan baru ini, diharapkan para guru

CC BY NC SA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, workshop ini berperan penting dalam mempersiapkan para guru untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah. Kegiatan serupa perlu terus dilakukan untuk mendorong inovasi dan pemanfaatan teknologi AI dalam dunia pendidikan secara berkelanjutan.

5. Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada kegiatan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam menyukseskan penyelenggaraan "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence Bagi Guru Bahasa Inggris Madrasah Aliyah di Majalengka". Pertama, kami sampaikan apresiasi kepada Panitia Pelaksana yang telah bekerja dengan maksimal dalam mempersiapkan dan mengoordinasikan seluruh rangkaian acara dengan baik.

Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Inovasi (LP2MI) Universitas Majalengka yang telah memberikan dukungan dan pendanaan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar. Apresiasi kami sampaikan atas upaya LP2MI dalam mendorong kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

Kami juga menyampaikan terima kasih kepada mitra kami, yaitu Forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris Kabupaten Majalengka, atas kerja sama dan dukungan yang diberikan. Partisipasi aktif para guru Bahasa Inggris MA di Majalengka menjadi kunci sukses dari penyelenggaraan workshop ini. Semoga kemitraan ini dapat terus berlanjut di masa mendatang untuk menghasilkan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di wilayah Majalengka.

6. Daftar Pustaka

Anwar, S., & Sukardi, W. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital. Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 55–68.

Chassignol, M., Khoroshavin, A., Klimova, A., & Bilyatdinova, A. (2018). Artificial Intelligence trends in education: a narrative overview. Procedia Computer Science, 136, 16–24.

Hartshorn, K. J., & McMurry, B. L. (2020). The effects of video-aided instruction on second language learners' willingness to communicate. RELC Journal, 51(1), 114–130.

Hooft, N., Swan, K., Cook, D., & Lin, Y. (2019). Preparing teachers to integrate AI in the classroom: Exploring situational and systemic factors BT - Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (K. Graziano (ed.); pp. 1290–1297). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Karunaratne, T., Tonnis, E., Lim, C., & van Zwieten, J. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review of Reviews. Journal of Educational Technology Systems, 49(1), 5–39.

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
P-ISSN 2716-3652 E-ISSN 2723-1003
Vol. 5, No. 3, September, 2024, pp. 529 – 538
DOI: 10.32493/dkp.v5i3.39452

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Nizamia Learning Center.

Popenici, S. A., & Kerr, S. (2017). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 12(1), 1–13.

Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4(1), 26–37.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16(1), 1–27.

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. Information & Management, 43(1), 15–27.

CC BY NC SA