

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) BINA INSAN KAMIL

Syaeful Machfud^{1*}, Okky Prasetia², Gigih Amrillah IbnuRhus³.

¹²³ (UniversitasPamulang)

*E-mail: dosen02836@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital warga belajar di PKBM Bina Insan Kamil melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Kondisi awal menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta yang disebabkan oleh kelelahan setelah bekerja, keterbatasan metode pembelajaran, serta minimnya pemanfaatan teknologi oleh tutor. Di sisi lain, meskipun sebagian besar peserta telah memiliki perangkat digital seperti smartphone, kemampuan literasi digital mereka masih rendah. Tutor juga menghadapi kendala dalam menguasai aplikasi pembelajaran berbasis AI sehingga proses pembelajaran cenderung konvensional dan kurang interaktif. Kegiatan PKM ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan intensif penggunaan aplikasi ChatGPT, Canva AI, Duolingo AI, Gamma AI, dan AI Generate sebagai solusi pembelajaran inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan implementasi, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta, kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi AI untuk pembelajaran, serta peningkatan kompetensi tutor dalam menyusun materi digital yang lebih menarik. Penerapan gamifikasi melalui Duolingo AI juga terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan warga belajar. Selain itu, digitalisasi administrasi PKBM berdampak positif terhadap efektivitas manajemen lembaga. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi signifikan dalam mendukung transformasi digital pada pendidikan nonformal dan berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan.

Kata kunci: kecerdasan buatan; motivasi belajar; literasi digital; PKBM; pembelajaran inovatif

ABSTRACT

This community service program aims to enhance learning motivation and digital literacy of learners at PKBM Bina Insan Kamil through the utilization of Artificial Intelligence (AI) technology. The initial conditions indicated low learning motivation caused by work-related fatigue, limited learning methods, and minimal use of digital technology by tutors. Although most learners already owned digital devices such as smartphones, their digital literacy skills remained limited. Tutors also faced challenges in mastering AI-based learning applications, resulting in conventional and less engaging instructional practices. This program was designed through intensive training and mentoring on the use of ChatGPT, Canva AI, Duolingo AI, Gamma AI, and AI Generate as innovative and technology-driven learning solutions. The implementation stages included preparation, training, implementation assistance, and evaluation. The results demonstrated an increase in learners' motivation, improved ability to utilize AI-based applications for learning, and enhanced tutor competence in developing more engaging digital learning materials. The application of gamification through Duolingo AI significantly increased learner participation and engagement. Furthermore, the digitalization of PKBM administrative processes positively impacted institutional management efficiency. Overall, this program successfully supported digital transformation in non-formal education and has strong potential for sustainable implementation.

Keywords: artificial intelligence; learning motivation; digital literacy; PKBM; innovative learning

PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya bagi masyarakat yang tidak terjangkau oleh pendidikan formal. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) berfungsi sebagai lembaga pendidikan alternatif yang menyediakan layanan pembelajaran fleksibel dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Namun demikian,

pelaksanaan pembelajaran di PKBM masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait rendahnya motivasi belajar warga belajar dan keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Permasalahan pertama yang dihadapi PKBM adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Sebagian besar peserta merupakan warga belajar Paket B dan Paket C yang harus bekerja pada siang hari dan mengikuti kegiatan belajar pada sore hingga malam hari. Kelelahan fisik, tekanan pekerjaan, serta tanggung jawab keluarga menyebabkan peserta sering kali tidak fokus dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan diskusi dengan interaksi rendah. Metode tersebut tidak sesuai dengan karakter peserta didik generasi digital yang membutuhkan pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Minimnya variasi dalam penyampaian materi juga mengakibatkan suasana belajar kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan capaian pembelajaran.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar tersebut juga secara nyata dialami oleh PKBM Bina Insan Kamil sebagai mitra kegiatan pengabdian. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengelola serta tutor PKBM, diketahui bahwa tingkat partisipasi aktif warga belajar dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian warga belajar cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti diskusi, serta menunjukkan capaian belajar yang belum optimal. Tutor menyampaikan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh kelelahan setelah bekerja, keterbatasan waktu belajar, serta minimnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di PKBM Bina Insan Kamil masih sangat terbatas, meskipun sebagian besar warga belajar telah memiliki perangkat digital seperti smartphone. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan praktik pembelajaran yang berlangsung, sehingga diperlukan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan warga belajar.

Di sisi lain, metode pembelajaran yang digunakan tutor masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan tugas tertulis. Metode tersebut tidak lagi sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini yang lebih menyukai pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Wulandari, S. (2024). *Pemanfaatan ChatGPT sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan kreativitas peserta didik* menunjukkan bahwa penggunaan AI seperti ChatGPT dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas peserta, karena teknologi tersebut menyediakan dukungan belajar adaptif dan interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya pembaruan metode pembelajaran di PKBM agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta.

Keterbatasan kompetensi tutor dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi masalah yang menghambat pembelajaran. Putri, R. D., & Harahap, R. D. (2023) *Persepsi guru terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di era transformasi digital* menegaskan bahwa keberhasilan

penerapan teknologi di sekolah sangat dipengaruhi oleh persepsi dan kemampuan guru atau tutor terhadap teknologi tersebut. Jika tutor belum familiar dengan penggunaan aplikasi seperti ChatGPT, Canva AI, Duolingo AI, Gamma AI, atau AI Generate, maka pembelajaran akan tetap stagnan dan kurang menarik. Tutor di PKBM Bina Insan Kamil mengakui bahwa mereka membutuhkan pelatihan dan pendampingan untuk menguasai aplikasi tersebut agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif melalui metode pelatihan dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari dengan total durasi 8 jam materi dan pelatihan, yang melibatkan 35 peserta terdiri atas warga belajar dan tutor PKBM Bina Insan Kamil. Tahapan kegiatan meliputi persiapan dan analisis kebutuhan, pelatihan penggunaan aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI), pendampingan implementasi AI dalam proses pembelajaran, serta evaluasi hasil kegiatan.

Tabel 1. Karakteristik Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Karakteristik	Keterangan
1	Jumlah Peserta	35 Orang
2	Jenis Peserta	Warga belajar dan Tutor
3	Program	Paket B dan Paket C
4	Lokasi	PKBM Bina Insan Kamil
5	Durasi Kegiatan	1 Hari (8 Jam)

Tahapan kegiatan meliputi persiapan dan analisis kebutuhan, pelatihan penggunaan aplikasi berbasis AI, dilaksanakan melalui kombinasi penyampaian materi dan praktik langsung. Peserta diberikan pengenalan konsep dasar AI serta demonstrasi penggunaan aplikasi ChatGPT untuk eksplorasi materi dan penyusunan soal, Canva AI dan Gamma AI untuk pembuatan media pembelajaran digital, serta Duolingo AI sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Setiap sesi pelatihan disertai dengan praktik mandiri dan diskusi, sehingga peserta dapat langsung mencoba dan memahami fungsi aplikasi yang digunakan.

Gambar 1 Kegiatan Pelatihan Penggunaan AI

Pendampingan implementasi dalam proses pembelajaran, dilakukan setelah sesi pelatihan, dengan durasi 3 jam pendampingan selama kegiatan berlangsung. Pendampingan difokuskan pada membantu tutor dan warga belajar dalam menerapkan aplikasi AI secara langsung ke dalam kegiatan pembelajaran, seperti menyusun materi ajar digital, membuat kuis interaktif, dan menggunakan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Selama pendampingan, peserta menggunakan perangkat pribadi berupa smartphone dan laptop, dengan dukungan akses internet yang disediakan oleh pihak PKBM dan tim pengabdian. Pendampingan ini bertujuan memastikan peserta tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan pemanfaatan AI secara mandiri dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Serta evaluasi hasil kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital warga belajar serta kompetensi tutor. Metode evaluasi yang digunakan meliputi observasi langsung, kuesioner, dan penilaian hasil praktik. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai tingkat partisipasi, keterlibatan aktif, dan antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan berbasis AI.

Tabel 2 Realisasi Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Solusi	Bentuk Kegiatan	Hasil yang Diharapkan
1	Motivasi belajar rendah	Gamifikasi	Duolingo AI, kuis digital	Peserta lebih antusias
2	Tutor kurang kompeten	Pelatihan AI	Workshop ChatGPT, Canva	Tutor mampu membuat materi digital
3	Literasi digital rendah	Pendampingan	Praktik menggunakan AI (Canva AI, Duolingo AI,	Peserta terampil menggunakan aplikasi AI

			Gamma AI, dan AI Generate)	
4	Administrasi manual	Digitalisasi	Absensi digital, nilai otomatis	Manajemen lebih efisien

Selain itu, kuesioner diberikan kepada peserta setelah kegiatan untuk mengukur perubahan persepsi dan motivasi belajar terhadap penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Penilaian hasil praktik dilakukan dengan mengevaluasi kemampuan peserta dan tutor dalam menggunakan aplikasi AI, seperti menyusun materi pembelajaran digital menggunakan Canva AI atau Gamma AI, serta memanfaatkan ChatGPT dan Duolingo AI dalam kegiatan belajar. Indikator keberhasilan evaluasi ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi peserta, kemampuan menggunakan aplikasi AI secara mandiri, serta respon positif terhadap penerapan pembelajaran berbasis AI di lingkungan PKBM Bina Insan Kamil.

Pelaksanaan penyuluhan program PKM ini sendiri dapat dihadiri minimal 35 peserta, Kerangka pemecahan masalah ini dikembangkan melalui beberapa strategi utama, yaitu pelatihan intensif penggunaan aplikasi AI, pendampingan implementasi AI dalam pembelajaran, penyusunan materi ajar berbasis digital, penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar, serta digitalisasi administrasi PKBM. Pelatihan diberikan kepada tutor dan peserta agar mereka familiar dengan penggunaan ChatGPT, Canva AI, Duolingo AI, Gamma AI, dan AI Generate. Pendampingan dilakukan untuk memastikan tutor dapat menyusun materi ajar digital dan menerapkan AI dalam kelas secara efektif.

HASIL

Program PKM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan literasi digital peserta PKBM Bina Insan Kamil. Melalui pelatihan AI, dengan total peserta sebanyak 35 orang, yang juga dihadiri oleh Kepala Sekolah yaitu Bapak Ahmad Fathullah, S.Th.I. peserta mengenal berbagai aplikasi yang dapat membantu mereka dalam kegiatan belajar. Tutor juga mampu mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar arga belajar setelah diterapkannya pembelajaran berbasis AI. Warga belajar mampu memanfaatkan aplikasi ChatGPT sebagai media eksplorasi materi, Canva AI dan Gamma AI untuk penyusunan media pembelajaran digital, serta Duolingo AI sebagai sarana pembelajaran berbasis gamifikasi. Tutor juga mengalami peningkatan kompetensi dalam merancang materi pembelajaran digital yang lebih menarik dan

interaktif. Selain itu, digitalisasi administrasi PKBM memberikan dampak positif terhadap efektivitas pengelolaan lembaga.

Tabel 3 Metode dan Indikator Evaluasi Kegiatan

No	Metode Evaluasi	Aspek yang Dinilai
1	Observasi	Partisipasi dan keaktifan peserta
2	Kuesioner	Motivasi belajar dan respon peserta
3	Penilaian Praktik	Kemampuan menggunakan aplikasi AI

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di PKBM Bina Insan Kamil pada hari Minggu tanggal 12 Oktober 2025 dengan durasi pelaksanaan selama dua hari atau setara dengan 8 jam kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh 35 orang peserta yang terdiri atas warga belajar Paket B dan Paket C serta tutor PKBM. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa target peserta tercapai 100%, sehingga dari aspek partisipasi kegiatan dapat dikategorikan berhasil.

Ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini cukup baik. Ketercapaian target materi dinilai berdasarkan kesesuaian antara materi yang direncanakan dengan materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Seluruh materi pelatihan, mulai dari pengenalan Artificial Intelligence hingga praktik penggunaan aplikasi berbasis AI, dapat disampaikan sesuai dengan rencana kegiatan. Hal ini diperkuat melalui hasil observasi selama kegiatan dan respon peserta pada sesi diskusi dan tanya jawab, di mana peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif. Peserta mampu mengikuti setiap sesi dengan baik serta memahami materi yang disampaikan, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi AI secara langsung.

a. Persiapan Pelaksanaan PKM

Tahap persiapan merupakan fondasi penting yang menentukan keberhasilan pelaksanaan kegiatan PKM. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengelola PKBM Bina Insan Kamil untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi peserta, sarana prasarana yang tersedia, serta kesiapan tutor. Selain itu, dilakukan survei awal untuk mengetahui tingkat literasi digital warga belajar dan metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim menyusun modul pelatihan berbasis Artificial Intelligence yang mencakup pengenalan konsep AI serta penggunaan aplikasi ChatGPT, Canva AI, Duolingo AI, Gamma AI, dan AI Generate. Persiapan teknis juga dilakukan dengan menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, smartphone peserta, koneksi internet, serta proyektor untuk mendukung kelancaran kegiatan pelatihan dan pendampingan.

b. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa sesi pelatihan yang terstruktur dengan pendekatan teori, praktik langsung, dan pendampingan. Setiap sesi pelatihan diawali dengan pemaparan materi singkat, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung dan pendampingan oleh tim pengabdian.

Sesi 1: Sosialisasi Program dan Pengenalan AI

Peserta diperkenalkan pada tujuan PKM, manfaat AI, serta gambaran aplikasi yang akan digunakan. Sesi ini dilaksanakan pada hari Minggu Tanggal 12 Oktober 2025 dengan durasi 1 jam 30 menit. Peserta diperkenalkan pada tujuan kegiatan PKM, manfaat penerapan Artificial Intelligence dalam pembelajaran, serta gambaran umum aplikasi AI yang akan digunakan. Pada sesi ini juga dilakukan diskusi awal untuk menggali pemahaman dan pengalaman peserta terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Sesi 2: Pelatihan dan Praktik ChatGPT

Sesi pelatihan ChatGPT dilaksanakan selama 1 jam 30 menit. Peserta mendapatkan penjelasan mengenai fungsi ChatGPT dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung membuat ringkasan materi, soal latihan, dan konten pembelajaran. Tim pengabdian melakukan pendampingan selama praktik untuk membantu peserta yang mengalami kendala teknis.

Sesi 3: Pelatihan dan Praktik Canva AI

Sesi ini berlangsung selama 1 jam 30 menit. Peserta dilatih membuat media pembelajaran visual seperti poster dan slide presentasi menggunakan Canva AI. Setelah pemaparan materi, peserta langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian.

Sesi 4: Duolingo AI dan Gamifikasi Pembelajaran

Sesi gamifikasi dilaksanakan selama 1 jam 30 menit. Peserta mengikuti pembelajaran berbasis permainan menggunakan Duolingo AI untuk meningkatkan motivasi dan konsistensi belajar. Pada sesi ini, peserta mempraktikkan penggunaan fitur gamifikasi dan mendiskusikan potensi penerapannya dalam pembelajaran di PKBM.

Sesi 5: Implementasi dan Pendampingan Proyek AI

Sesi terakhir dilaksanakan selama 2 jam dan difokuskan pada pendampingan implementasi. Tutor dan warga belajar mengintegrasikan aplikasi AI yang telah dipelajari ke dalam pembelajaran melalui proyek mini, pembuatan kuis digital, serta simulasi penggunaan chatbot edukatif. Pendampingan dilakukan secara langsung untuk memastikan peserta mampu menerapkan pemanfaatan AI secara mandiri dan berkelanjutan.

Melalui rangkaian pelatihan dan pendampingan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran inovatif di lingkungan PKBM Bina Insan Kamil.

SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PKBM Bina Insan Kamil terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital warga belajar serta kompetensi tutor. Program ini menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital pendidikan nonformal dan direkomendasikan untuk dikembangkan secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PKBM Bina Insan Kamil, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar warga belajar, khususnya melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis gamifikasi.
2. Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi berbasis AI berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital warga belajar, sehingga peserta lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar.
3. Kompetensi tutor PKBM dalam menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran digital mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan implementasi AI.
4. Penerapan AI dalam kegiatan pembelajaran di PKBM Bina Insan Kamil mendukung transformasi digital pendidikan nonformal dan memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif.
5. Program pengabdian ini memiliki potensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan dan direplikasi pada PKBM lain dengan karakteristik peserta yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2021). Pembelajaran orang dewasa dalam pendidikan nonformal. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2020). Panduan pengelolaan PKBM berbasis teknologi informasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- OECD. (2021). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Paris: OECD Publishing.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar masyarakat. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 7(2), 85–94.
- Sari, N., & Hidayat, R. (2023). Literasi digital dalam pendidikan nonformal di era transformasi digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 11–20.

- Putri, R. D., & Harahap, R. D. (2023). Persepsi guru terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di era transformasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2), 145–154.
- Wulandari, S. (2024). Pemanfaatan ChatGPT sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 45–54.
- Hidayat, T., & Suyanto, S. (2021). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan nonformal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(3), 201–210.
- Rahman, A., & Putra, D. S. (2023). Artificial intelligence-based learning and student engagement in education. *Journal of Educational Technology*, 18(2), 112–121.
- Sutrisno, E., & Lestari, D. (2022). Peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dewasa. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 8(1), 33–41.
- Pratama, A. R., & Dewi, L. P. (2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 1–10.