

## PENINGKATAN KOMPETENSI PENDIDIK MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT ACITA

Amy Krisdiana<sup>1</sup>, Asih Andriyati Mardiyah<sup>2</sup>  
Universitas Islam Majapahit<sup>1</sup>, Universitas Islam Majapahit<sup>2</sup>  
Jln. Raya Jabon K.M.0,7  
e-mail: [1amykrisdiana@unim.ac.id](mailto:1amykrisdiana@unim.ac.id), [2asihunim89@gmail.com](mailto:2asihunim89@gmail.com)

### **Abstract**

*In the 4.0 and 5.0 era, as an educator, we are required to use technology-based media in the form of web, digital platforms, and certain applications that assist educators in delivering material. Many technology-based media are used by educators, one of which is Chatbot. Chatbot is a computer program that can communicate (having conversation) like humans via internet. The objectives of this service activity are 1) to increase teacher knowledge about technology-based learning media materials; 2) equipping skills to participants (educators) so that they can create their own chatbot. The target partners involved were 32 participants who were divided into 8 groups, but only 20 participants were able to complete chatbot, which was then divided into 5 groups which the participants consisting of teacher, lecturers, university students, and even high school students. The approach method in this service activity is in the form of training through google meet and WhatsApp group. The result of the activity is that participants can create their own chatbot to the theme that the participants want.*

**Keywords:** *technology, digital media, chatbot.*

### **Abstrak**

Di era 4.0 dan 5.0, sebagai pendidik kita dituntut untuk menggunakan media berbasis teknologi berupa web, platform digital, dan aplikasi tertentu yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Banyak media berbasis teknologi yang digunakan oleh para pendidik, salah satunya adalah Chatbot. Chatbot adalah program komputer yang dapat berkomunikasi (bercakap-cakap) seperti manusia melalui internet. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah 1) untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang materi media pembelajaran berbasis teknologi; 2) membekali keterampilan peserta (pendidik) agar dapat membuat chatbot sendiri. Target partner yang terlibat adalah 32 peserta yang terbagi menjadi 8 grup, namun hanya 20 peserta yang mampu menyelesaikan chatbot, yang kemudian dibagi menjadi 5 grup yang pesertanya terdiri dari guru, dosen, mahasiswa, bahkan pelajar SMA. Metode pendekatan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan melalui google meet dan grup WhatsApp. Hasil dari kegiatan tersebut adalah peserta dapat membuat chatbot sendiri dengan tema yang diinginkan peserta.

**Kata kunci:** teknologi, media digital, chatbot.

### **1. PENDAHULUAN**

Pandemic covid-19 yang terjadi sejak tahun 2020 di Indonesia telah membawa dampak yang besar bagi seluruh sektor kehidupan tak terkecuali sektor Pendidikan. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menghambat penyebaran virus covid-19 pada dunia pendidikan dengan menerapkan peraturan pembelajaran secara online di seluruh jenjang Pendidikan tak terkecuali pada Perguruan Tinggi. Pembelajaran online merupakan kegiatan belajar mengajar yang dapat terjadi dengan adanya komunikasi/interaksi dan tranfer pengetahuan secara online. Selama pembelajaran online lembaga pendidikan (Sekolah/Perguruan Tinggi) bisa menggunakan berbagai platform seperti aplikasi *website*, *google classroom*, sosial media seperti *WhatsApp*, maupun *learning management system* untuk mendukung transfer pengetahuan serta interaksi pendidik dan peserta didik (Gunawan et al., 2020).

Perubahan proses pembelajaran dari tatap muka langsung menjadi pembelajaran dalam jaringan tak lepas dari berbagai permasalahan. (Dewi, 2020) mengungkapkan bahwa dampak dari perubahan proses pembelajaran yang terkesan mendadak selama pandemic covid-19 adalah; 1) kurangnya penguasaan Teknologi Informasi oleh para pendidik; 2) sarana dan prasarana yang

kurang memadai untuk pembelajaran online; 3) akses internet yang terbatas; dan 4) kurang siapnya penyediaan anggaran. Selain itu terjadinya perubahan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online juga mempengaruhi daya serap informasi/pengetahuan yang diperoleh peserta didik. Tantangan pembelajaran yang semakin berat selama pandemic covid-19 menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran dari berbagai sumber dan media. Media pembelajaran memiliki andil yang besar dalam menjelaskan berbagai hal yang abstrak dan tersembunyi. Media pembelajaran juga dapat sebagai perantara untuk membantu guru dalam mentranfer ilmu pengetahuan, membantu menjelaskan kerumitan bahan ajar dengan memvisualisasikan agar siswa mudah memahami, dan menyerap materi yang diberikan oleh guru (Ekayani, 2021). Perkembangan teknologi saat ini memiliki dampak yang besar bagi dunia pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran secara online (Arumi, Sunarni, & Nuraini, 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dapat dimanfaatkan para pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran serta sebagai alternative strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran (hasil), dan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Di masa pandemi, banyak program berbasis webinar yang membantu para pendidik menggunakan platform berbasis teknologi sebagai media pembelajaran ataupun sebagai platform pembelajaran yang membantu para pendidik dalam proses pembelajaran. Namun, hanya beberapa program yang melatih para pendidik untuk membuat media pembelajarannya sendiri melalui beberapa platform. Salah satu organisasi yang membantu para pendidik dalam mempelajari media pembelajaran berbasis teknologi adalah program Virtual Education Academy (VEA). Program VEA berfokus pada pelatihan tentang teknologi dan penggunaannya dalam pembelajaran dan pengajaran yang diperuntukkan untuk para pendidik dalam hal ini guru dan dosen diseluruh Indonesia. Setiap Program yang diadakan oleh VEA mengadopsi teori kerangka pembelajaran TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang merumuskan pembelajaran dengan integrasi teknologi dan pedagogi ke dalam materi yang diajarkan. Selama tiga tahun terakhir ini, VEA sudah mencetuskan beberapa program pelatihan untuk para pendidik. Program pertama, VEA melatih Bapak/ Ibu guru untuk mempelajari platform Microsoft 365 yang di dalamnya terdapat berbagai fitur yang menarik seperti MS. Team, One Note, Sway, Outlook, Share Point, dan Planner. Kemudian pada program VEA 2 dan VEA 3, VEA melatih para pendidik untuk membuat multimodal book dengan menggunakan berbagai platform seperti book creator, canva, dan beberapa aplikasi lainnya yang berhubungan dengan design. Untuk program VEA 2 dan 3, Organisasi VEA sendiri bekerja sama dengan UNIEROPA. Untuk VEA 4, melatih para pendidik untuk membuat chatbot. Untuk program VEA 4, organisasi VEA bekerjasama dengan Untuk pembuatan chatbot ini sendiri, VEA 4 bekerjasama dengan ai4impact.

Selama masa pandemi covid-19 para pendidik hanya menggunakan berbagai platform untuk proses pengajaran dan pembelajaran seperti platform e-learning, WA Group, Zoom, dan G-Meet. Platform yang digunakan di atas, menempatkan pendidik hanya sebagai pengguna namun pada program VEA ini para pendidik dilatih untuk membuat media pembelajarannya sendiri, salah satunya adalah membuat Chatbot. Chatbot adalah program komputer yang dapat melakukan percakapan seperti manusia lewat internet. Teknologi ini diharapkan dapat mensimulasi interaksi antara guru dan siswa di kelas dalam format daring, sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Akan tetapi, banyak pendidik yang belum mengenal media pembelajaran Chatbot. Oleh karena itu, VEA terdorong untuk melakukan pelatihan kepada para pendidik membuat media pembelajaran Chatbot ACITA. Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktik dibandingkan teori yang dilakukan pelatihan secara mandiri ataupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu ataupun kelompok. Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan keterampilan yang dapat dikuasai (Santoso, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu sebagai berikut: 1) untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang materi media pembelajaran berbasis

teknologi (Chatbot); 2) Membekali keterampilan kepada peserta (Pendidik) supaya dapat membuat dan mengkreasikan media pembelajaran chatbot.

## **2. METODE PENGABDIAN**

Metode pendekatan dalam kegiatan ini dalam bentuk pelatihan melalui google meet dan WhatssApp group. Google meet dipilih sebagai media untuk tranfer pengetahuan dan diskusi secara langsung oleh pemateri dengan peserta pelatihan. Melalui google meet pemateri dan peserta dapat bertemu dan berinteraksi secara langsung (Virtual) (Wiranda & Adri, 2019).

Bentuk pelatihan ini dengan menggunakan metode demonstrasi, dan kemudian praktek. Metode demonstrasi sangat cocok untuk pelatihan ini, hal ini bertujuan untuk mempermudah peserta dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut (Rina et al., 2020) Metode demonstrasi merupakan salah satu metode dalam pengajaran yang mempertunjukkan atau mempraktekkan kepada siswa terkait suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari disertai dengan penjelasan lisan. Untuk pelatihan melalui google meet, terbagi menjadi 3 sesi. Sesi pertama, penyampaian materi “Pengenalan Media pembelajaran Chatbot” dengan tujuan memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan tentang media pembelajaran Chatbot. Sesi kedua penyampaian materi tentang “Pelatihan Membuat Chatbot” dan Sesi ke 3 presentasi terkait chatbot yang telah dibuat oleh peserta. Sedangkan pelatihan melalui group Whatsaap dilakukan setiap saat apabila para peserta mempunyai pertanyaan, atau mempunyai kendala dalam pembuatan chatbot. Dalam setiap sesi pelatihan di google meet, kegiatan diawali dengan a) penyampaian materi, b) sesi tanya jawab, c) tugas yang berhubungan dengan chatbot.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan ini terbagi menjadi 3 sesi, sesi pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2022 melalui google Meet. Sesi kedua dilaksanakan pada tanggal 3 April 2022 dan sesi ke tiga dilaksanakan pada tanggal 17 April 2022. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut.

### **A. Memberikan pemahaman peserta pelatihan tentang media pembelajaran berbasis teknologi (Chatbot).**

Pada tanggal 27 Maret 2022 merupakan sesi pertama pelaksanaan pengabdian. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui google Meet. Dalam sesi satu ini, pemateri membagi menjadi empat kegiatan yaitu kegiatan pembuka berupa perkenalan tentang chatbot yang kegiatannya berupa penjelasan terkait chatbot, fungsi dan manfaat chatbot, tujuan media pembelajaran chatbot, jenis chatbot, dan perkenalan tentang chatbot “ACITA”.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti. Dalam kegiatan inti pemateri melatih para peserta dengan cara mendemostrasikan bagaimana cara mendaftar akun chatbot, log in di aplikasi chatbot, bagaimana cara mengunduh template chatbot “ACITA”, dan bagaimana cara menerbitkan chatbot “ACITA” sendiri dari template. Dalam sesi satu kegiatan ini diikuti oleh seluruh peserta dari tiap tiap kelompok. Kegiatan ketiga berupa sesi tanya jawab terkait chatbot, dan kegiatan keempat berupa penginformasian tugas dari pemateri yang harus dikerjakan oleh peserta.

### **B. Meningkatkan keterampilan peserta pelatihan dalam membuat dan mengkreasikan media pembelajaran chatbot.**

Sesi kedua pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 3 April 2022. Dalam kegiatan di sesi kedua, pemateri membagi menjadi tiga kegiatan. Kegiatan pertama adalah pemateri melatih para peserta dengan cara mendemostrasikan bagaimana cara mengubah avatar, background dan deskripsi singkat, mengubah konten chatbot (teks, image), dan mengubah latihan atau kuis. Kemudian kegiatan kedua berupa sesi tanya jawab, dan kegiatan ketiga adalah pendemonstrasian tugas pada sesi pertama oleh tiap- tiap kelompok. Pada saat sesi kedua, para peserta sudah berhasil mengerjakan tugas yang diberikan oleh pemateri dengan benar, bahkan para peserta bisa mengkreasikan Chatbot

Acita mereka dengan avatar dan background yang menarik sesuai dengan tema yang mereka pilih.

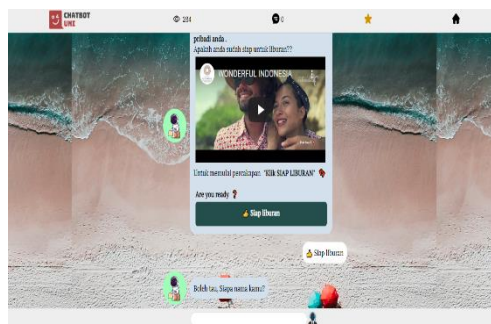
### C. Presentasi Chatbot Peserta

Sesi ke tiga dilaksanakan pada tanggal 17 April 2022. Pada tahap terakhir, seluruh peserta diminta untuk mendemonstrasikan chatbot mereka masing- masing. Ada lima kelompok yang dapat menyelesaikan tugas membuat chatbot mereka sendiri. Chatbot yang mereka buat sangat menarik dan bervariasi sesuai dengan tema yang mereka pilih. Kelompok satu memberi nama chatbot mereka dengan “JAGUAR”. JAGUAR berisi tentang informasi pariwisata yang ada di Indonesia. Kelompok kedua memberi nama chatbot mereka dengan “ISELF”. “ISELF” berisi tentang perkenalan diri dalam bahasa Inggris. Kelompok ketiga memberi nama chatbot mereka dengan “SAGO”. “SAGO” berisi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia. Kelompok 4, memberi nama chatbot mereka dengan “FAIRYBOOT”. “FAIRYBOOT” berisi tentang materi narrative text. Sedangkan kelompok 5, memberi nama chatbot mereka dengan “ASTROBOT”. “ASTROBOT” berisi tentang descriptive text. Berikut adalah daftar link kelompok yang sudah menyelesaikan chatbot mereka sendiri.

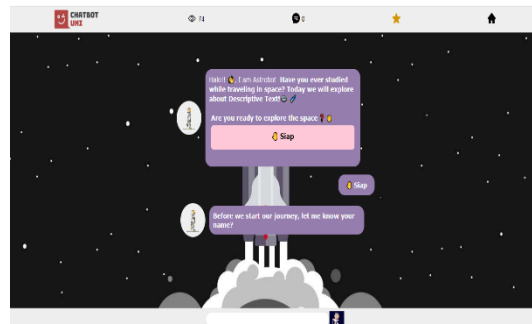
Tabel1. Daftar kelompok yang mengumpulkan chatbot.

Nama kelompok	Nama Chatbot	Link Chatbot
Kelompok 1	JAGUAR	<a href="https://app.smojo.org/ranggadani99/JAGUAR">https://app.smojo.org/ranggadani99/JAGUAR</a>
Kelompok 2	ISELF	<a href="https://app.smojo.org/rangga/acita">https://app.smojo.org/rangga/acita</a>
Kelompok 3	SAGO	<a href="https://app.smojo.org/rohmadnurdin9/SAGO">https://app.smojo.org/rohmadnurdin9/SAGO</a>
Kelompok 4	FAIRYBOOT	<a href="https://app.smojo.org/finarahmawati/acita">https://app.smojo.org/finarahmawati/acita</a>
Kelompok 5	ASTROBOT	<a href="https://app.smojo.org/muhammadamaruddin/Astrobot">https://app.smojo.org/muhammadamaruddin/Astrobot</a>

Berikut adalah contoh chatbot yang berhasil dibuat peserta pelatihan.



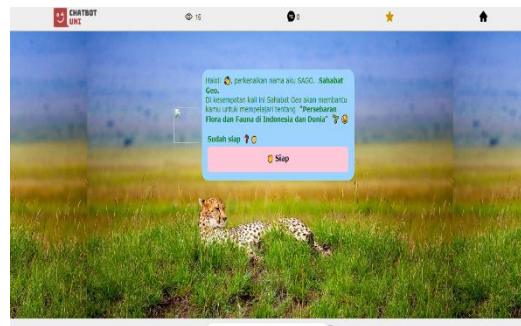
Gambar 1. JAGUAR



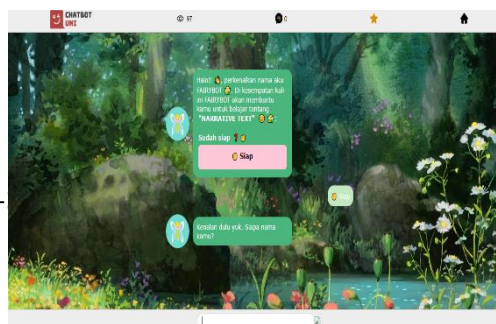
Gambar 2. ASTROBOT



Gambar 3. ISELF



Gambar 4. SAGO



#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan j Gambar 5. FAIRYBOOT pelatihan sudah bisa memahami dan membuat chatbot mereka sendiri sesuai dengan tema yang mereka buat. Tidak hanya membuat chatbot, para peserta juga bisa mengkreasikan chatbot mereka sendiri dengan menambahkan video, gambar yang menarik, dan materi yang menarik. Selain itu, chatbot tidak hanya berisikan materi, tetapi juga quiz, atau info- info menarik terkait materi yang dipilih. Selain itu, peserta juga dapat mendemonstrasikan chatbot yang sudah mereka buat dan menjelaskan tema, tujuan dan manfaat chatbot yang sudah peserta buat.

#### 5. SARAN

Untuk pelatihan chatbot yang saya berikan kepada peserta adalah versi bebas. Untuk penulis selanjutnya, semoga bisa memberikan pelatihan chatbot yang lebih spesifik (versi kelas). Chatbot versi kelas, sangat dibutuhkan oleh para pendidik, karena chatbot adalah media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih untuk organisasi Virtual Education Academy (VEA) dan AI4IMPACT, karena memberi kesempatan kami untuk menjadi mentor (pelatih) dalam kegiatan Virtual Education Academy 4. Kami juga berterima kasih untuk seluruh peserta yang mau meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Arumi, E. R., Sunarni, & Nuraini, P. (2019). Peningkatan Minat Konseling Dan Self Disclosure Siswa Melalui Aplikasi E-Konseling Di Smp Muhammadiyah Pujotomo. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019*, 574–579.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. [https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2)
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. 1(2), 75–94.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*.
- Maimunah, & Arumi, E. R. (2019). Upaya Pengembangan Bakat Kreatifitas Bagi Siswa Smk Melalui Pembuatan E-Book Interaktif. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019*, 584–590.
- Rina, C., Endayani, T. B., & Agustina, M. (2020). *Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(2), 150–158.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan (Panduan Penyelenggaraan Pelatihan)*. Yayasan Terumbu Karang Indonesia (Terangi).

Wiranda, T., & Adri, M. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI MODUL PEMBELAJARAN TEKNOLOGI WAN BERBASIS ANDROID* Tio Wiranda 1\* , Muhammad Adri 2 1. 7(4).