
Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Desain Produk dan Pembuatan Video bagi Siswa SMK N 1 Kotaagung Timur, Provinsi Lampung

Dedi Darwis¹, Ade Dwi Putra², Heni Sulistiani^{3*}, Wawan Koeswara⁴, Agung Pria Laksono⁵

^{1,3}*Universitas Teknokrat Indonesia, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Sistem Informasi Akuntansi, Jl. ZA. Pagar Alam No.9-11 Labuhan Ratu Bandar Lampung, Indonesia*

²*Universitas Teknokrat Indonesia, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Jl. ZA. Pagar Alam No.9-11 Labuhan Ratu Bandar Lampung, Indonesia*

^{4,5}*Universitas Teknokrat Indonesia, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Teknologi Informasi, Jl. ZA. Pagar Alam No.9-11 Labuhan Ratu Bandar Lampung, Indonesia*

***Email Korespondensi:**

henisulistiani@teknokrat.ac.id

Abstrak

Di era digital, kemampuan desain dan video menjadi semakin penting bagi siswa SMK. Namun, masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan ini. Pelatihan AI dapat membantu siswa membuat desain dan video yang lebih kreatif dan menarik. Perkembangan teknologi menuntut semua pihak untuk dapat mengaplikasikannya di segala bidang. Tak luput sekolah juga harus segera beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pelatihan penggunaan tools AI untuk desain dan video kepada siswa SMK N 1 Kotaagung Timur jurusan Multimedia. Dengan adanya kegiatan PKM ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan desain dan video, meningkatkan prospek karir, meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan mempersiapkan siswa untuk masa depan. Kegiatan PKM ini memberikan pelatihan secara tatap muka kepada siswa jurusan multimedia dengan durasi 120 menit. Pelatihan AI sangat penting bagi siswa SMK untuk mempersiapkan mereka menghadapi masa depan yang penuh peluang.

Kata Kunci: *Desain Grafis; Multimedia; Tools AI; Video*

1. Pendahuluan

Di era digital ini, kemampuan desain dan video menjadi semakin esensial bagi siswa SMK untuk menunjang berbagai aspek kehidupan. Desain dan video merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan, baik dalam belajar, bekerja, maupun bersosialisasi. Namun, masih banyak siswa SMK yang belum memiliki kemampuan desain dan video yang memadai. Kurangnya kesempatan untuk mempelajari desain dan video secara formal menjadi salah satu faktor utama. Mata pelajaran desain dan video umumnya tidak mendapatkan porsi yang cukup dalam kurikulum SMK. Selain itu, banyak sekolah SMK yang tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran desain dan video. Hal ini menyebabkan banyak siswa SMK yang kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Kurangnya kemampuan desain dan video juga dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan desain dan video bagi siswa SMK. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan tools AI untuk desain dan video. Tools AI untuk desain dan video telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Tools AI ini dapat membantu siswa SMK untuk membuat desain dan video yang lebih kreatif dan menarik dengan lebih mudah.

Kecerdasan buatan (AI) memainkan peran penting dalam pembentukan media pembelajaran kontemporer. Dalam proses pembelajaran, kecerdasan buatan membawa inovasi dan personalisasi. AI dapat menilai kebutuhan dan kekuatan setiap siswa dengan analisis data yang canggih. Ini memungkinkan media pembelajaran disesuaikan dengan pemahaman dan gaya belajar masing-masing siswa (Kaswar, Nurjannah, Arsyad, Suriyanto, & Rosidah, 2023). Sistem kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik secara real-time, membantu guru memahami bagaimana kemajuan siswa mereka, dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai kebutuhan (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Penggunaan AI dalam media pembelajaran juga mencakup pembuatan asisten virtual atau chatbot yang dapat segera membantu siswa saat mereka menghadapi masalah atau pertanyaan. Dengan menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami, asisten virtual dapat merespons pertanyaan siswa dengan cara yang lebih manusiawi, meningkatkan interaktivitas belajar (Sabella, Rhomadhona, & Arrahimi, 2023).

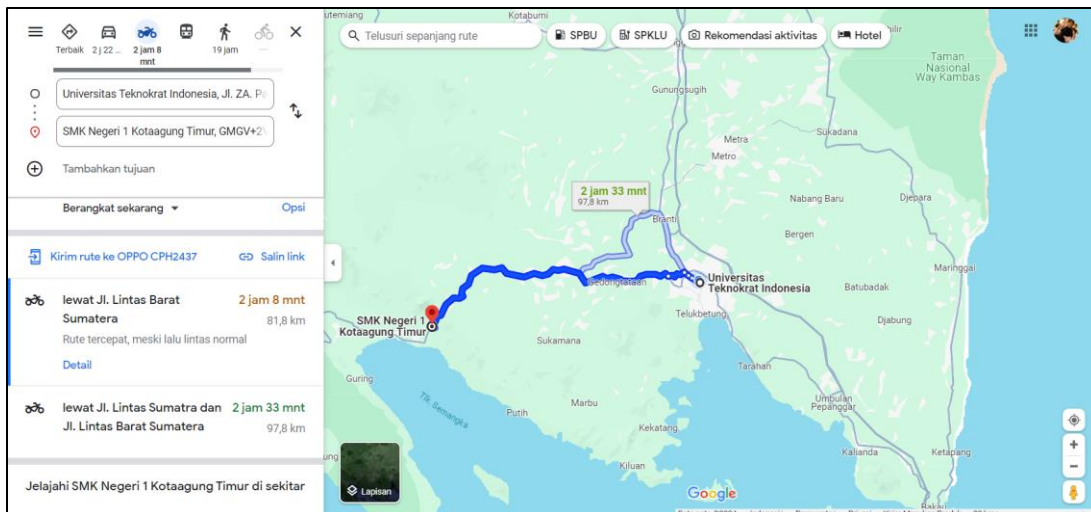
Belajar tools AI memiliki banyak manfaat bagi siswa SMK, antara lain: Tools AI dapat membantu siswa SMK untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, pemecahan masalah, dan kemampuan digital; Kemampuan desain dan video yang dipadukan dengan tools AI dapat membuka peluang karir yang lebih luas bagi siswa SMK, baik di bidang desain grafis, video editing, animasi, maupun wirausaha; dan Proses belajar desain dan video dengan tools AI dapat menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMK.

SMK Negeri 1 Kotaagung Timur, yang terletak di Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) negeri yang berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja. Didirikan pada tahun 2014, SMK N 1 Kotaagung Timur telah berkembang pesat dan menjadi pilihan utama bagi para pelajar di wilayah tersebut untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. SMK N 1 Kotaagung Timur menawarkan berbagai program keahlian yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini, seperti Teknik Pengelasan Kapal, Teknik Komputer Jaringan, dan Multimedia. Sekolah ini juga dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, seperti ruang praktik yang modern dan laboratorium yang lengkap, untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif.

Dalam proses pembelajaran, siswa SMK N 1 Kotaagung Timur belum dikenalkan dengan tools AI yang dapat memudahkan dalam pembuatan desain dan video. Untuk itu, tim PKM Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (FTIK) Universitas Teknokrat Indonesia (UTI) memberikan materi pelatihan tentang penggunaan tools AI untuk pembuatan desain dan video. Tools AI ini dapat membantu siswa SMK untuk membuat desain dan video yang lebih kreatif dan menarik dengan lebih mudah (Merentek, Usoh, & Lengkong, 2023). Selain itu, kecerdasan buatan memungkinkan adopsi model pembelajaran adaptif di mana konten pembelajaran disesuaikan secara dinamis berdasarkan kinerja dan kemajuan siswa (H.I.A, 2023). Metode ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa (Hikmawati, Sufiyanto, & Jamilah, 2023).

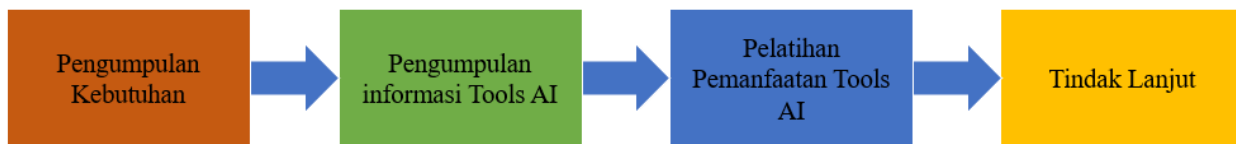
2. Metode

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim menggunakan metode pelatihan secara tatap muka di SMK N 1 Kotaagung Timur. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2024 di ruang Laboratorium SMK N 1 Kotaagung Timur. Lokasi SMK N 1 Kotaagung Timur dengan UTI berjarak 80 KM dengan waktu tempuh 2 jam 8 menit melalui jalur darat. Gambaran jarak lokasi mitra dengan UTI dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Jarak Lokasi Mitra dengan UTI

Kegiatan pengabdian ini merupakan pelaksanaan kegiatan Hima *Goes to School*. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan penandatanganan Perjanjian Kerja Sama antara Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (FTIK) dengan SMK N 1 Kotaagung Timur. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu Siswa/i SMK kelas XII pada jurusan Multimedia. Tahapan yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan Gambar 2, dapat diuraikan secara rinci tentang tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut. Pada tahap pengumpulan kebutuhan, sebelumnya dilakukan komunikasi dengan pihak sekolah SMK N 1 Kotaagung Timur terkait dengan kegiatan apa yang dibutuhkan. Dalam proses pengumpulan kebutuhan, tim pengabdian FTIK UTI melakukan wawancara secara langsung dengan guru jurusan multimedia. Hasil dari proses wawancara diperoleh informasi, bahwa siswa/i di sekolah tersebut perlu diperkenalkan dengan tools AI yang dapat membantu siswa dalam mempermudah dan mempercepat pekerjaan khususnya untuk pembuatan desain dan video.

Setelah tahapan pengumpulan kebutuhan, tim pengabdian mencari informasi tentang berbagai tools AI yang dapat digunakan untuk membuat desain dan video. Selanjutnya, tim melakukan penyiapan materi terkait dengan kegiatan yang nantinya akan diberikan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini di analisis dan diskusikan dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat FTIK UTI yang selanjutnya mempersiapkan bahan dan koordinasi waktu untuk memberikan kegiatan sesuai dengan yang diminta oleh pihak Sekolah

Selanjutnya adalah pelatihan pemanfaatan tools AI. Peserta kegiatan ini diikuti oleh siswa/i SMKN 1 Kotaagung Timur. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dari Program Studi Teknologi Informasi, FTIK UTI untuk membantu tim Dosen dalam proses pendampingan pada saat pelatihan. Sistematis pelatihan yaitu dimulai dari pembukaan, penyampaian materi tentang pengenalan Tools AI dan pemanfaatan Tools AI dalam pembuatan desain dan video, Latihan Praktik, Tanya Jawab dan penutup.

Pada tahap tindak lanjut dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada peserta pelatihan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahapan tindak lanjut yaitu membuat grup antara pengajar dengan peserta pelatihan,

memberikan tugas kepada peserta pelatihan berupa membuat desain dan video yang diunggah ke Media Sosial Instagram, kemudian memberikan penanda kepada pengajar pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan pemanfaatan tools AI untuk desain dan video merupakan kegiatan yang sangat penting bagi siswa SMK. Pelatihan ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan berbagai keterampilan, meningkatkan prospek karir, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mempersiapkan diri untuk masa depan. Pelatihan pemanfaatan tools AI untuk desain dan video dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa SMK, antara lain:

- Mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan tools AI untuk desain dan video.
- Menggunakan tools AI untuk membuat desain dan video yang kreatif dan menarik.
- Meningkatkan produktivitas dalam membuat desain dan video.

Adapun materi yang disajikan pada saat pelatihan antara lain:

- Pengenalan tools AI untuk desain dan video;
- Cara menggunakan tools AI untuk desain grafis;
- Cara menggunakan tools AI untuk video editing;
- Tips dan trik dalam menggunakan tools AI untuk desain dan video;
- Studi kasus penggunaan tools AI untuk desain dan video.

Slide materi yang dipaparkan pada saat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Slide Materi Pelatihan

Pada saat pelatihan, siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini dibuktikan dengan adanya interaksi tanya jawab dan peserta mengerjakan tugas dengan senang dan selesai. Hasil pengerjaan tugas para peserta di unggah di media sosial instagram pribadi dan diberikan penanda kepada tim pengajar. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi kegiatan pelatihan

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan tools AI dapat berjalan dengan baik dan lancar di SMK N 1 Kotaagung Timur, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Kendala yang dihadapi pada saat pelatihan yaitu koneksi internet di dalam laboratorium yang kurang mendukung serta jarak tempuh antara UTI dengan SMK N 1 Kotaagung Timur yang berjarak kurang lebih 80 Km. Kepala sekolah, guru dan siswa sangat menyambut baik kegiatan pelatihan ini. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang dilakukan oleh tim FTIK UTI.

5. Referensi

- H.I.A, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 1-8.
- Hikmawati, N., Sufiyanto, M. I., & Jamilah. (2023). Konsep Dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-16.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Arsyad, M., Surianto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *VOKATEK*, 293-297.

- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence melalui Media Puzzle Makerpada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 30-43.
- Merentek, T. C., Usuh, E. J., & Lengkong, J. S. (2023). Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 26862-26869.
- Sabella, B., Rhomadhona, H., & Arrahimi, A. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengajar SMP Berbasis Artificial Intelegent. *Jurnal WIDYA LAKSMI*, 69-76.