



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar berbasis *Artificial Intelligence*

Arimuliani Ahmad ^{1*} | Khulaifiyah ² | Rugaiyah ³

^{1,2} Program Studi Program Profesi Guru,
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kabupaten Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Program Profesi Guru,
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.
Email: arimulianiahmad@edu.uir.ac.id.

Funding information

Universitas Islam Riau.

Abstract

The need for innovation in the development of teaching materials is increasingly urgent with the advancement of information and communication technologies. In an effort to improve the quality of learning, an approach based on artificial intelligence has become a highlight in modern education. This article deals with a community service project that aims to provide support in the development of AI-based teaching materials to educators. This includes training in the use of AI, the integration of technology into the learning process, and the creation of content that matches the curriculum needs. With the help of this accompaniment, educators can harness the potential of AI to improve learning effectiveness and provide a more interesting and relevant learning experience for students. The results of this accompaniment showed that the partners were satisfied with the accompanying. It's also supported ole interaction during very conducive activities. It is expected to make a positive contribution to improving the quality of education at school and college level.

Keywords

Artificial Intelligence; Instructional Material; Teaching Media; English Language.

Abstrak

Kebutuhan akan inovasi dalam pengembangan bahan ajar semakin mendesak dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan berbasis kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) telah menjadi sorotan dalam pendidikan modern. Artikel ini membahas sebuah proyek pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pendampingan dalam pengembangan bahan ajar berbasis AI kepada para pendidik. Pendampingan ini meliputi pelatihan dalam penggunaan AI, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran, dan pembuatan konten yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Dengan bantuan pendampingan ini, para pendidik dapat memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hasil dari pendampingan ini menunjukkanna bah mitra (guru-guru) sangam puas dengan pendampingan yang diberikan. Hal ini juga didukung ole interaksi selama kegiatan yang sangat kondusif. diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan mutu pendidikan di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi.

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan; Bahan Ajar; Media Pengajaran; Bahasa Inggris.

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan telah membuka kemungkinan-kemungkinan baru di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu potensi penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan adalah pengembangan metode pengajaran inovatif, seperti *blended teaching*. Pengajaran campuran menggabungkan pengajaran kelas tradisional dengan pembelajaran online, memungkinkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan fleksibel. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, pengajaran campuran dapat memberikan jalur pembelajaran yang adaptif dan individual bagi siswa berdasarkan kebutuhan dan gaya belajar spesifik mereka. Pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan dengan memberikan masukan yang dipersonalisasi kepada siswa, mengidentifikasi bidang-bidang di mana mereka mungkin memerlukan dukungan tambahan, dan menawarkan beragam dukungan. Sebelum mempelajari pentingnya pendampingan dalam mengembangkan materi pengajaran berbasis AI, penting untuk memahami pentingnya AI dalam pendidikan. Teknologi AI, seperti algoritma pembelajaran mesin dan pemrosesan bahasa alami, mempunyai potensi untuk mempersonalisasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik instan kepada siswa, dan mengotomatiskan tugas-tugas rutin bagi pendidik. Dengan memanfaatkan kekuatan AI, materi pendidikan dapat disesuaikan untuk memenuhi beragam kebutuhan peserta didik, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

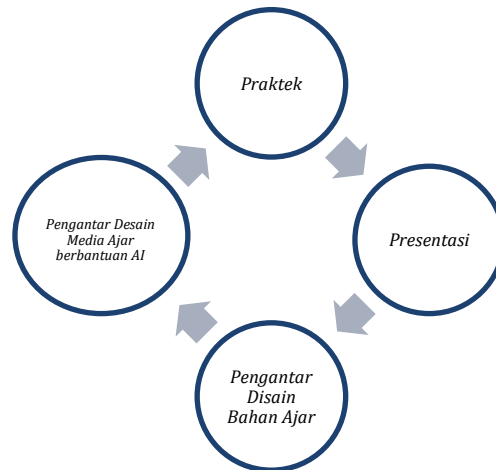
Manfaat penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan sangat banyak. Pertama, kecerdasan buatan dapat memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan adaptif bagi siswa (Fahimirad & Kotamjani, 2018). Dengan menganalisis data pola belajar siswa, kecerdasan buatan dapat menyesuaikan konten dan penyampaian pendidikan untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi spesifik masing-masing pelajar. Pendekatan yang dipersonalisasi ini dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien, karena mereka dapat menerima instruksi dan dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. gaya belajar yang unik. Kedua, kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penilaian. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, penilaian dapat diotomatiskan dan disederhanakan, sehingga mengurangi waktu dan upaya yang diperlukan untuk penilaian. Selain itu, kecerdasan buatan dapat menganalisis dan menafsirkan data penilaian untuk memberikan wawasan berharga mengenai kekuatan dan kelemahan siswa, membantu pendidik membuat keputusan yang tepat mengenai strategi dan intervensi pengajaran. Selain itu, kecerdasan buatan dapat mendukung guru dalam perencanaan pembelajaran dan pengembangan konten. Dengan menganalisis data pendidikan dalam jumlah besar, kecerdasan buatan dapat mengidentifikasi pola dan tren kinerja siswa, sehingga memungkinkan guru membuat rencana pembelajaran yang tepat sasaran dan relevan. Selain itu, kecerdasan buatan dapat membantu pengembangan platform pembelajaran adaptif dan sistem bimbingan belajar yang cerdas.

Terdapat beberapa AI yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti dalam pembuatan video pembelajaran berbasis animasi. Untuk membuat video animasi, guru dapat memulainya dengan menyiapkan materinya dengan memanfaatkan website ChatGPT (<https://chat.openai.com>), atau magickpen (<https://magickpen.com>) dan setelah materi disiapkan, guru dapat mulai mendisain media ajarnya dengan mendisain gambar-gambar yang sesuai dengan kebutuhan *prompt* yang diinginkan untuk digabungkan nanti menjadi video animasi menggunakan Ideogram (<https://ideogram.ai/>), Leonardo AI (<https://app.leonardo.ai>), atau GenCraft (<https://gencraft.com>). Setelah semua gambar telah dirasa cukup, maka guru dapat merubah bentuk gambar tadi menjadi video dengan bantuan Runway (<https://app.runwayml.com>). Selanjutnya, guru perlu menggunakan aplikasi CapCut untuk menggabungkan dan mengedit video tersebut sesuai dengan kebutuhannya baik itu menambahkan text, suara ataupun musik. Video pembelajaran berbasis animasi ini telah terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Brame, 2015; Ahmad & Afrizal, 2023; Laksmi *et al.*, 2021; Siregar *et al.*, 2021). video ini merupakan sebuah media ajar yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep bahasa Inggris dengan lebih visual dan menarik. Dengan adanya animasi, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata, tata bahasa, dan konstruksi kalimat dalam bahasa Inggris. Selanjutnya Animasi juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan siswa dalam belajar bahasa Inggris (Ahmad & Afrizal, 2023). Selain itu, video animasi juga dapat memperkuat keterampilan mendengar siswa, karena dapat menyajikan percakapan nyata dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

2 | METODE

Pengabdian ini dilaksanakan dengan 50 orang guru-guru MGMP (majelis Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris kota Pekanbaru. Pendampingan ini dilaksanakan di gedung Penerbit Erlangga Pekanbaru. Di dalam pelaksanaan

pendampingan, tim PkM melaksanakan pendampingan dengan membagi kegiatannya menjadi tiga tahap yakni tahap pengantar, tahap praktek dan tahap presentasi. Hal ini dilaksanakan dengan tujuan agar guru-guru mampu mendisain sendiri media ajarnya sesuai dengan materi dan karakter siswanya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal dan menyenangkan. Proses pelaksanaan pendampingan ini dapat dilihat melalui diagram 1. Alur Pendampingan berikut.



Gambar 1. Alur Pendampingan

Pendampingan ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan secara workshop. Untuk menilai ketercapaian kegiatan pendampingan, peneliti mendistribusikan angket kepuasan mitra kepada 50 guru-guru MGMP bahasa inggris se- Kota Pekanbaru. Kegiatan Pendampingan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan 1: Pengantar Pengembangan Bahan Ajar
Tujuan pembelajaran:
 - a) Memahami pentingnya bahan ajar yang efektif dalam proses pembelajaran
 - b) Identifikasi komponen kunci bahan ajar yang dirancang dengan baik
- 2) Kegiatan 2: Pengantar Pengembangan Media Pengajaran Berbantuan AI
Tujuan pembelajaran:
 - a) Pelajari tentang peran AI dalam teknologi pendidikan
 - b) Jelajahi berbagai alat AI untuk membuat media pengajaran
- 3) Kegiatan 3 : Praktikum Pengembangan Media Pengajaran
Tujuan pembelajaran:
 - a) Menerapkan prinsip desain instruksional dalam membuat media pengajaran
 - b) Menerima umpan balik mengenai efektivitas media pengajaran.

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pendampingan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan secara workshop. Untuk menilai ketercapaian kegiatan pendampingan, peneliti menggunakan peneliti mendistribusikan angket kepuasan mitra kepada 50 guru-guru MGMP bahasa inggris se- Kota Pekanbaru. Kegiatan Pendampingan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1.1 Kegiatan 1: Pengantar Pengembangan Bahan Ajar

Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan kuliah tentang pentingnya bahan ajar, Pembahasan contoh bahan ajar yang efektif dan kegiatan kelompok menganalisis dan mengkritisi bahan ajar yang ada.



Gambar 2. Penjabaran Materi tentang Pengembangan Bahan Ajar

3.1.2 Kegiatan 2: Pengantar Pengembangan Media Pengajaran Berbantuan AI

Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa kegiatan yakni Presentasi tentang penggunaan AI dalam Pendidikan, Demonstrasi alat AI untuk membuat media pengajaran dan Kegiatan praktik langsung membuat media pengajaran sederhana menggunakan AI.



Gambar 3. Pengantar Pengembangan Media Pengajaran Berbantuan AI

3.1.3 Kegiatan 3: Praktikum Pengembangan Media Pengajaran

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menginstruksikan guru-guru untuk langsung mempraktekkan pengembangan media ajar dengan memilih beberapa pilihan yang telah disajikan saat pemaparan. Selama praktek ini, tim pendamping berkeliling untuk membantu guru-guru dalam pengembangan media ajar yang sedang dikerjakan.



Gambar 4. Praktikum Pengembangan Media Pengajaran

Setelah rangkaian kegiatan ini dilaksanakan, untuk mengukur tingkat ketercapaian pelaksanaan pengabdian, tim PkM mendistribusikan angket kepuasan mitra kepada guru-guru peserta. Hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Materi PkM sesuai dengan kebutuhan Mitra
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 1, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mitra. Selain itu, 20 % mitra menyatakan "setuju" bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mitra.
- 2) Kegiatan PkM dilaksanakan sesuai harapan Mitra
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 2, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan mitra. Selain itu, 20 % mitra menyatakan "setuju" bahwa kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan mitra
- 3) Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 3, 70% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa cara pemateri menyajikan materi PkM menarik. Selain itu, 30 % mitra menyatakan "setuju" bahwa bahwa cara pemateri menyajikan materi PkM menarik.
- 4) Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 4, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami. Selain itu, 20 % mitra menyatakan "setuju" bahwa materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.
- 5) Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 5, 70% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM. Selain itu, 20% mitra menyatakan bahwa waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM. Kemudian, sebanyak 10% mitra menyatakan "tidak setuju" bahwa waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM
- 6) Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PkM sesuai kebutuhan mitra/ peserta.
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 6, 70 semua peserta/ mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PKM karena sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta.
- 7) Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan.
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 7, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, 20% mitra menyatakan bahwa anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan.
- 8) Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 8, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan. Selain itu, 20% mitra menyatakan bahwa Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan.
- 9) Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 9, 90% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa setiap

keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat. Selain itu, 10% mitra menyatakan bahwa setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat.

- 10) Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 10, 80% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan. Selain itu, 20% mitra menyatakan bahwa mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan.
- 11) Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 11, 70% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra. Selain itu, 20% mitra menyatakan bahwa Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra.
- 12) Secara umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM
Berdasarkan persentasi hasil pernyataan di angket no 12, 100% mitra menyatakan "sangat setuju" bahwa secara umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan dalam pengembangan bahan ajar berbasis Artificial Intelligence (AI), dapat diketahui bahwa kegiatan ini berhasil mencapai keberhasilan yang signifikan. Hasil evaluasi dari angket kepuasan mitra menunjukkan bahwa sebagian besar guru-guru MGMP bahasa Inggris di Kota Pekanbaru memberikan respons positif terhadap kegiatan pendampingan yang dilakukan. Salah satu poin penting adalah bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan pendampingan dianggap sesuai dengan kebutuhan para mitra. Ini mencerminkan pentingnya keberlanjutan dari hubungan antara lembaga akademik dan komunitas pendidikan lokal dalam mengidentifikasi serta memenuhi kebutuhan aktual para pendidik. Selain itu, kegiatan pendampingan dinilai berhasil sesuai dengan harapan mitra. Hal ini menunjukkan bahwa harapan para guru terpenuhi dengan baik, dan kegiatan yang dilakukan mampu memberikan nilai tambah yang diharapkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis AI. Keterlibatan dan cara penyampaian materi oleh narasumber juga mendapat penilaian positif. Ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi yang menarik dan interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar, sehingga memudahkan pemahaman materi yang disajikan. Selanjutnya, kegiatan pendampingan juga dinilai berhasil dalam menyediakan waktu yang sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan praktik. Meskipun ada sebagian kecil peserta yang tidak setuju dengan kecukupan waktu, namun mayoritas peserta merasa waktu yang diberikan sudah cukup untuk mengikuti seluruh kegiatan dengan baik. Dari hasil evaluasi tersebut, juga terlihat bahwa keberlanjutan kegiatan pendampingan dianggap penting oleh sebagian besar mitra. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta tertarik untuk terus mengikuti kegiatan pendampingan serupa di masa mendatang. Selanjutnya, kepuasan mitra juga tercermin dari respons positif terhadap penanganan keluhan, pertanyaan, dan masalah yang diajukan. Hal ini menunjukkan kualitas pelayanan yang baik dari pihak penyelenggara, yang responsif terhadap kebutuhan dan masalah yang muncul selama kegiatan. Semua mitra menyatakan puas dengan kegiatan pendampingan yang dilakukan. Ini menunjukkan bahwa upaya kolaboratif antara lembaga akademik dan komunitas pendidikan lokal dalam mengembangkan bahan ajar berbasis AI berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memberikan manfaat langsung bagi para pendidik dan siswa.

Komitmen masyarakat dalam bidang pendidikan telah terbukti menjadi alat yang kuat untuk mendorong inovasi dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu cara kunci untuk mencapai hal ini adalah melalui proses pelayanan masyarakat atau "pengabdian masyarakat", di mana lembaga akademik bekerja sama dengan komunitas lokal untuk mengatasi tantangan dunia nyata. Upaya kolaboratif ini sering menyebabkan wawasan berharga dan solusi praktis yang dapat berdampak signifikan pada masyarakat (Emilia, 2022). Ketika membahas hasil dari inisiatif layanan masyarakat seperti "Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Artificial Intelligence," penting untuk mempertimbangkan kerangka teoritis yang relevan yang mendukung upaya ini. Salah satu kerangka kerja tersebut adalah konsep penelitian tindakan partisipatif (PAR), di mana peneliti dan anggota komunitas bekerja sama untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi, dan menciptakan perubahan sosial yang positif (Meyer & Wood, 2017). Dalam pengembangan bahan pengajaran berdasarkan Kecerdasan Buatan (AI), teori yang terkait dengan teknologi pendidikan dan desain instruksional memainkan peran penting. Memahami bagaimana AI dapat diintegrasikan ke dalam materi pengajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan hasil pendidikan sangat penting untuk menciptakan sumber daya yang efektif dan menarik (Chen *et al.*, 2020). Selanjutnya, proses keterlibatan masyarakat dalam mengembangkan materi pengajaran berbasis AI dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan spesifik yang dihadapi oleh pendidik dan siswa. Melalui diskusi kolaboratif dan lokakarya, peneliti dan anggota komunitas dapat menciptakan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi AI untuk mengatasi tantangan ini. Seiring kemajuan proyek, temuan teoritis muncul tentang efektivitas AI dalam mempersonalisasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik real-time, dan beradaptasi dengan kebutuhan siswa individu. Penelitian di bidang psikologi pendidikan juga menyoroti bagaimana AI dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan retensi pengetahuan melalui lingkungan belajar interaktif dan adaptif

(Hashim *et al.*, 2022). Selain itu, perspektif teoritis tentang perubahan sosial dan inovasi menyoroti potensi transformatif AI dalam pendidikan. Dengan membekali pendidik dengan alat dan sumber daya canggih, materi pengajaran berbasis AI memiliki kemampuan untuk merevolusi metode pengajaran tradisional, mempromosikan inklusivitas, dan jembatan kesenjangan pembelajaran di antara populasi siswa yang beragam (Hashim *et al.*, 2022). Hasil ini juga mendukung pentingnya kerangka kerja seperti penelitian tindakan partisipatif (PAR) dalam menghadapi tantangan dunia nyata dalam pendidikan. Selain itu, pemahaman teoritis tentang teknologi pendidikan dan desain instruksional juga menjadi landasan penting dalam mengembangkan bahan ajar yang efektif berbasis AI.

4 | KESIMPULAN

Analisis mengenai partisipasi masyarakat dalam pengembangan materi pengajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) menyoroti pentingnya sinergi antara aplikasi praktis dan kerangka kerja teoritis. Melalui penggabungan perspektif dari inisiatif layanan masyarakat dengan kerangka teoritis yang relevan, pendidik dan peneliti dapat menciptakan solusi yang memiliki dampak signifikan dalam konteks pendidikan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi AI dan pembelajaran berbasis teknologi, kolaborasi berkelanjutan antara akademisi dan komunitas menjadi sangat krusial untuk memanfaatkan potensi penuhnya. Sinergi ini tidak hanya meningkatkan kualitas materi pengajaran, tetapi juga memperkuat hubungan antara lembaga pendidikan dan komunitas lokal, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Program Profesi Guru FKIP Universitas Islam Riau atas dukungan keuangan yang mereka berikan untuk mendukung kegiatan ini. Tanpa bantuan finansial dari pencapaian ini tidak akan mungkin terealisasi. Kami menghargai kesempatan ini dan berharap kerja sama ini dapat terus berlanjut di masa mendatang. Terima kasih juga atas kolaborasi kegiatan yang dilaksanakan dengan mitra Majelis Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris tingkat kota Pekanbaru.

REFERENSI

- Ahmad, A., & Afrizal, J. (2023). Designing Teaching Material based-Animation Video for Teaching English language at the Elementary Level. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3219–3226.
- Brame, C. (2015). Effective educational videos. Vanderbilt University. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Emilia, H. (2022). Bentuk Dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.37567/pkm.v2i3.1127>
- Hashim, S., Omar, M., Jalil, H., & Sharef, N. (2022). Trends on Technologies and Artificial Intelligence in Education for Personalized Learning: Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i1/12230>
- Laksmi, N. K. P., Yasa, I. K. A., & Mirayani, K. A. M. (2021). The Use of Animation Video as Learning Media for Young Learners to Improve EFL Students' Motivation in Learning English. *Lingua*, 17(1), 42–52. <https://doi.org/10.34005/lingua.v17i1.1378>
- Meyer, M., & Wood, L. (2017). A critical reflection on the multiple roles required to facilitate mutual learning during service-learning in Creative Arts education. *Teaching in Higher Education*, 22, 158 - 177. <https://doi.org/10.1080/13562517.2016.1221808>

Siregar ASB, Tobing EGL, Fitri NR. (2021). Developing of Teaching Materials: Using Animation Media to Learning English Vocabulary for Early Childhood. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(1), 9–16.

How to cite this article: Ahmad, A., Khulaifiah, & Rugaiyah. (2024). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Artificial Intelligence. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 210–217. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.307>.