BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 6 No. 3, 2025, pp. 1821-1831
DOI: https://doi.org/10.31949/jb.v6i3.13364
e-ISSN 2721-9135
p-ISSN 2716-442X

Optimalisasi Pengajaran Bahasa Mandarin Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) bagi Guru SMA di Jabotabek

Rendy Aditya[1], Hudiyekti Prasetyaningtyas[2], Rizky Wardhani[3]
[1,2,3,] Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
email korespondensi : rendyaditya@unj.ac.id

Abstract
Digitalization in education has brought significant changes to the learning process, including material evaluation. This training aims to equip participants, especially educators, with skills in utilizing artificial intelligence (AI)-based technology to enhance the effectiveness of learning evaluation. Through lectures, demonstrations, Q&A sessions, and hands-on practice, participants were introduced to the ***Wordwall.net*** *application, which enables the creation of interactive and engaging digital assessments. The training results indicate that participants not only understood the concept of digitalization in education but were also able to implement it in developing more flexible and dynamic assessment tools. The hands-on practice session provided participants with direct experience in creating quizzes and exercises using Wordwall.net, thereby improving their understanding of technology utilization in education. This training successfully provided new insights and skills in leveraging AI technology for learning evaluation. With the application of this innovation, educators are expected to develop more effective, interactive, and relevant teaching methods that align with current digital technology advancements.*
Keywords: *Teaching, Artificial Intelligence (AI)*

Abstrak
Digitalisasi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam evaluasi materi. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta, khususnya tenaga pendidik, dengan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) guna meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran. Melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Wordwall.net, yang memungkinkan pembuatan evaluasi digital secara interaktif dan menarik. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep digitalisasi dalam pendidikan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam pembuatan alat evaluasi yang lebih fleksibel dan dinamis. Sesi praktik memberikan pengalaman langsung bagi peserta dalam menyusun kuis dan latihan menggunakan Wordwall.net, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Pelatihan ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan baru dalam pemanfaatan teknologi AI untuk evaluasi pembelajaran. Dengan penerapan inovasi ini, diharapkan tenaga pendidik dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini.
Kata Kunci: Pengajaran, Artificial Intelligence (AI)

Accepted: 2025-03-20 Published: 2025-07-04

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Artificial Intelligence (AI) telah menjadi salah satu inovasi teknologi yang dapat membantu proses pengajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Mandarin. Menurut Lubis (2021) Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. AI menawarkan berbagai kemudahan, seperti penerjemahan otomatis, analisis pengucapan, serta pengelolaan materi pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut juga diperkuat dari hasil penelitian dari Wahyudi (2023) yang menyatakan AI dapat digunakan dalam pendidikan untuk memengaruhi moral dan karakter siswa, meningkatkan ketajaman mental mereka, dan memberi mereka wawasan baru. Oleh sebab itu

penting bagi seorang guru untuk dapat berkolaborasi dengan perangkat berbasis AI dalam pembelajaran.

Dalam era digital yang berkembang pesat, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Artificial Intelligence (AI) telah menjadi salah satu inovasi teknologi yang dapat membantu proses pengajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Mandarin. AI menawarkan berbagai kemudahan, seperti penerjemahan otomatis, analisis pengucapan, serta pengelolaan materi pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya saja dalam hal penyajian materi pembelajaran, guru hanya membuat PPT materi menggunakan power point manual, padahal sekarang sudah terdapat Gamma App yang memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Menurut Khaeruddin (2024) Gamma App membantu Anda menyelesaikan slide presentasi dengan mudah dan efisien. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah Anda hanya dapat memberi tahu AI untuk membuat slide presentasi, dan AI akan secara otomatis menyelesaikannya.

Namun, di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di wilayah Jabotabek, masih banyak guru Bahasa Mandarin yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang Kurikulum Merdeka Belajar, terutama dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih fleksibel dan kreatif dalam menyusun pembelajaran berbasis proyek dan berbasis teknologi, namun kurangnya pelatihan serta sumber daya yang memadai membuat banyak guru kesulitan dalam mengimplementasikannya dengan baik. Minimnya pemahaman guru terhadap Kurikulum Merdeka Belajar dapat berdampak pada efektivitas pembelajaran Bahasa Mandarin, di mana metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa saat ini. Padahal menurut Safitri (2024) Kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan literasi, pengetahuan, keterampilan, perspektif, dan penguasaan teknologi. Selain itu menurut Klarisa, dkk (2023) kesiapan pembelajaran AI di sekolah dari kesiapan siswa, guru, sarana dan prasarana, dan kurikulum harus terintegrasi dengan baik dan memadai agar pembelajaran AI dapat berjalan dengan efektif. Maka sekolah perlu melakukan persiapan yang matang dan memadai untuk mendukung keberhasilan pembelajaran AI. Oleh sebab itu dukungan baik dari pemerintah, pihak sekolah, guru dan siswa harus dapat bersinergi Bersama.

Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan siswa yang paham akan teknologi akan lebih mudah dalam menemukan ide atau topik permasalahan namun hal ini haruslah diiringin dengan pemikiran yang kritis sehingga siswa dan guru tidak menerima secara gamblang dari informasi yang diberikan oleh kecerdasan buatan. Misalnya dalam persiapan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dapat memanfaatkan aplikasi AI Slidesgo. Dari hasil penelitian Guntur, dkk (2025), adanya peningkatan signifikan pada kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran dengan PBL berbasis Slidesgo. Selain itu pada pemanfaatan aplikasi sebagai evaluasi pembelajaran, guru dapat memanfaatkan aplikasi Wordwall. Aplikasi Wordwall menyajikan fitur pembelajaran beragam yang memudahkan guru dan siswa mengkasesnya. Menurut Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021) serta Sinaga & Soesanto, (2022) Media wordwall memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan berguna dalam mengatasi tindakan indisipliner siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi wordwall sangat membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas.

Akibat dari kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan AI, siswa mungkin kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal. Hal ini juga berpotensi mengurangi daya saing lulusan dalam menghadapi dunia yang semakin digital. Oleh karena itu, optimalisasi pengajaran Bahasa Mandarin melalui pemanfaatan AI menjadi solusi yang perlu diterapkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas pengajaran di sekolah-sekolah SMA di Jabotabek. Pelatihan dan pendampingan bagi para guru menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan AI dalam pembelajaran. Seperti hasil

penelitian dari Sitompul, dkk (2023), terjadi peningkatan pengetahuan dari guru setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *sparkol videscribe*. Oleh sebab itu, dengan adanya pelatihan yang diberikan ini, diharapkan para guru dapat mengintegrasikan teknologi AI ke dalam metode dan media pembelajaran mereka sehingga pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih inovatif, efisien, dan menarik bagi siswa.

METODE

Kegiatan pelatihan guru tersebut dilaksanakan pada Sabtu, 12 Oktober 2024, dimulai pada pukul 08.00 hingga pukul 15.00 WIB, yang dihadiri oleh 10 Guru Sekolah Menengah Atas sederaja di kawasan Jabotabek. Kegiatan ini dilaksanakan melalui aplikasi zoom dan disiarkan secara langsung melalui laman *Youtube* Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta. Kegiatan pelatihan ini melibatkan tiga orang dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta. Ketiga dosen tersebut masing-masing akan memberikan materi yang dibutuhkan oleh peserta pelatihan. Materi yang diberikan adalah pengenalan pembelajaran digitalisasi, pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis AI, praktek langsung pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI.

Sebelum terlaksananya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI ini dilakukan, panitia melakukan tahapan persiapan yaitu:

1. Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat, berkoordinasi dengan Mitra dalam hal ini guru bahasa Mandarin SMA sederajat di Jabotabek.
2. Melakukan identifikasi permasalahan mitra, yang secara umum yang telah disimpulkan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah mitra.
3. Penentukan lokasi, waktu dan lamanya kegiatan pelatihan bersama tim.
4. Melakukan penentuan jumlah peserta pelatihan dan persiapan materi yang akan disampaikan.

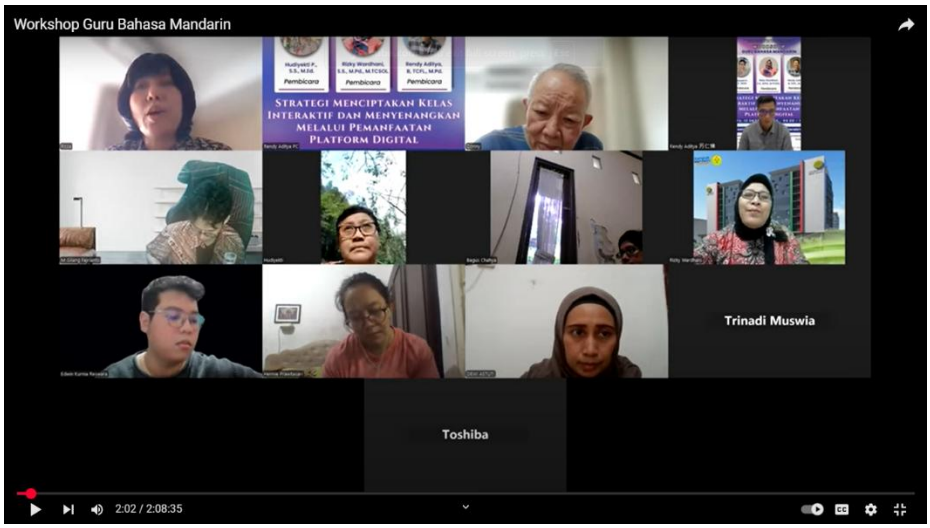
Metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Ceramah
   Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan terkait tema pembelajaran yang disampaikan oleh setiap dosen yang menjadi pemateri kegiatan pelatihan.
b. Metode Demonstrasi
   Dalam pelaksanaan pelatihan, pemateri memberikan penjelasan, memperlihatkan dan mendemonstrasikan media pembelajaran berbasis AI yang digunakan. Penjelasan terkait kegunaan, isi dan fitur apa saja yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga diharapkan para guru sudah memahami fitur, kegunaan dan manfaat dari media pembelajaran tersebut.
c. Metode Praktik
   Pada tahap praktik ini, peserta akan diajarkan secara langsung bagaimana membuat media pembelajaran berbasis AI sampai selesai. Peserta pelatihan juga dapat mencoba membuat media pembelajaran secara mandiri yang dapat digunakan untuk keperluan mengajar nantinya.
d. Metode Tanya Jawab
   Pada tahapan ini pemateri memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya hal yang kurang dipahami pada saat pelatihan. Misalnya terkait input materi pembelajaran pada media pembelajaran. Untuk mengukur keberhasilan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis AI ini, maka dilakukan teknik evaluasi melalui penayangan hasil kerja para peserta kegiatan, yaitu pembuatan media pembelajaran mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi empat sesi dengan tiga pemateri yang berbeda. Pembagian sesi yaitu:

1. Sesi pertama, sambutan



Gambar 1. Perwakilan Mitra Memberikan Sambutan Pelatihan

Pada sesi pembukaan kegiatan, perwakilan mitra yaitu Yayasan Pendidikan Bahasa Mandarin Suberta memberikata kata sambutan serta menyapa para peserta kegiatan dan pemateri kegiatan pelatihan. Sambutan dari perwakilan mitra kegiatan disertai dengan sedikit pemaparan alasan penyelanggaran kegiatan, tujuan kegiatan dan manfaat dari pelatihan ini.

2. Sesi kedua, Materi Digitalisasi Pembelajaran

Gambar 2. Pemaparan Pemateri 1

Pada sesi kedua pelatihan ini, peserta mendapatkan wawasan berharga dari pemateri Ibu Hudiyekti Prasetyaningtyas, S.S., M.Ed., yang menyampaikan ulasan berjudul "Fenomena Digitalisasi dalam Dunia Pembelajaran Bahasa Mandarin". Materi ini membahas bagaimana digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Sesi ini menggunakan dua metode utama, yaitu ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai perkembangan digitalisasi di dunia pendidikan

secara sistematis dan mendalam. Dalam pemaparannya, Ibu Hudiyekti menjelaskan beberapa aspek penting terkait digitalisasi, antara lain:

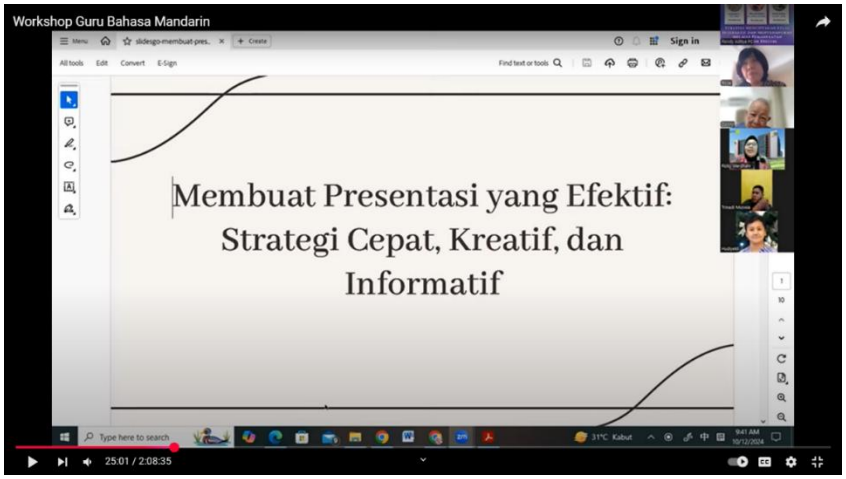
a. Digitalisasi dan Dunia Pendidikan
   Transformasi digital telah mengubah cara pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Jika sebelumnya pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional dengan buku teks dan metode lisan, kini teknologi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis data.
b. Proses Transformasi Digital dalam Pembelajaran
   Perkembangan teknologi telah mendorong berbagai perubahan dalam sistem pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Dengan adanya teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), guru dan siswa kini dapat mengakses berbagai alat bantu digital, seperti aplikasi penerjemah, platform pembelajaran daring, dan software yang secara otomatis menyesuaikan materi dengan kebutuhan pengguna.
c. Pentingnya Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin
   Pembelajaran bahasa Mandarin memiliki tantangan tersendiri, seperti kompleksitas karakter Hanzi, nada dalam pelafalan, serta struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pembelajaran berbasis AI, game edukasi, serta media interaktif menjadi solusi yang dapat membantu siswa memahami bahasa Mandarin dengan lebih mudah dan efektif.

Pemateri juga menekankan bahwa di era digital ini, para guru harus berani berinovasi dan terbuka terhadap perubahan. Teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan, sehingga guru tidak boleh tertinggal dalam mengadaptasi inovasi-inovasi baru. Keberanian dalam mencoba metode pembelajaran berbasis teknologi akan membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan keterampilan baru dan meningkatkan kualitas pengajaran.

Selain metode ceramah, sesi ini juga menggunakan metode tanya jawab, yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi langsung dengan pemateri. Tanya jawab ini menjadi wadah bagi peserta untuk menggali lebih dalam materi yang telah disampaikan, mengklarifikasi konsep-konsep yang belum dipahami, serta berbagi pengalaman dalam penggunaan teknologi digital di kelas. Selain itu, pemateri juga dapat memperoleh umpan balik dari peserta mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

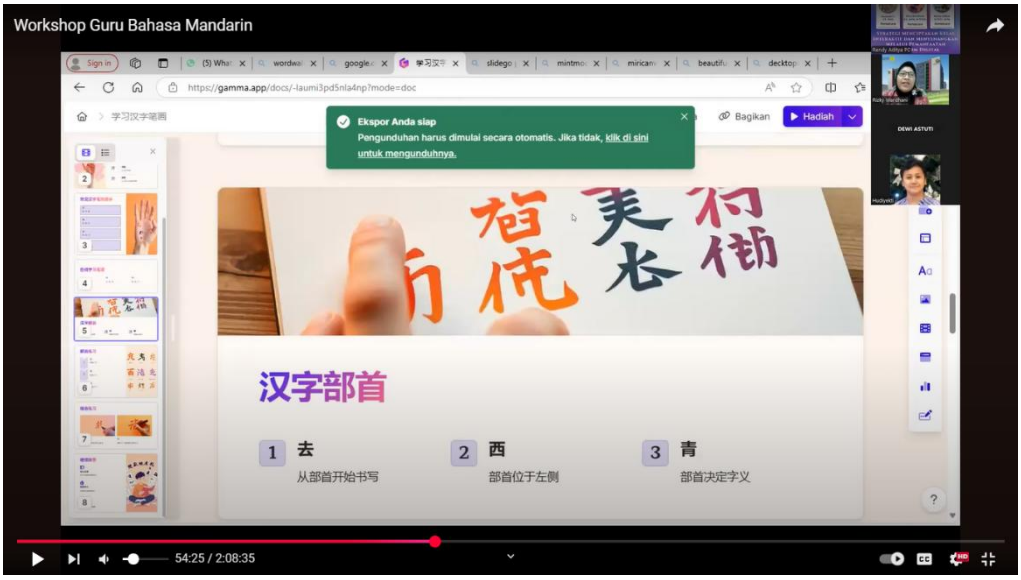
3. **Sesi ketiga, Pembuatan Presentasi Efektif**

Pada ketiga ini, pemateri kegiatan yaitu Ibu Rizky Wardhani, S.S., M.Pd., M.TCSOL. memberikan ulasan yang berjudul "Membuat Presentasi yang Efektif: Strategi Cepat, Kreatif, dan Informatif".



Gambar 3. Tema Pemaparan Pemateri 2

Pada sesi ini, digunakan berbagai metode pembelajaran untuk memastikan peserta dapat memahami materi dengan baik dan menerapkannya secara langsung. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik. Metode ceramah digunakan sebagai langkah awal untuk memberikan pemahaman teoretis kepada peserta mengenai konsep dasar dan manfaat penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan media pembelajaran. Pemateri menjelaskan bagaimana aplikasi-aplikasi berbasis AI dapat mempercepat dan mempermudah proses penyajian materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik.



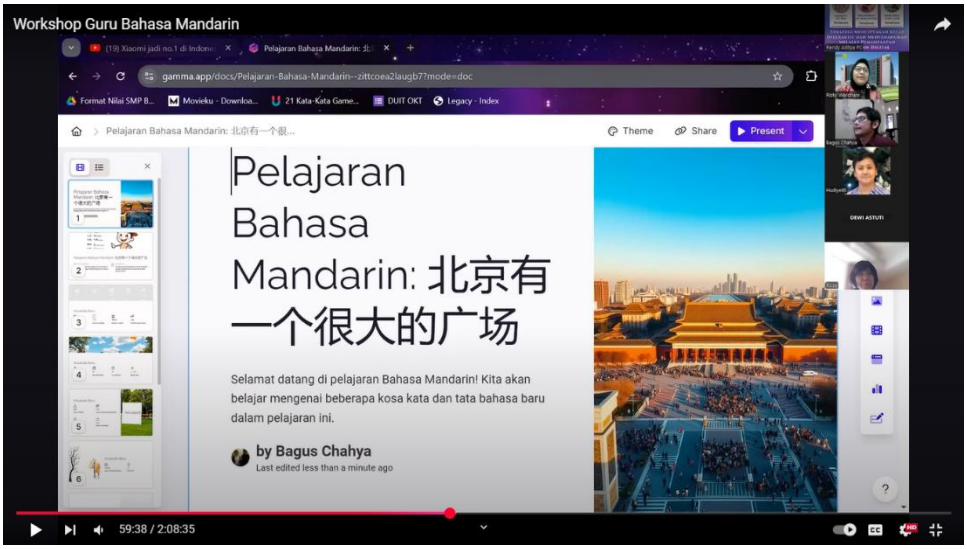
Gambar 4. Pemateri Dua Mendemonstrasikan Pembuatan PPT Online

Setelah pemaparan teori, sesi dilanjutkan dengan demonstrasi, di mana pemateri menunjukkan secara langsung cara mengoperasikan berbagai aplikasi AI yang diperkenalkan dalam sesi ini, yaitu SlidesGo, Gamma AI, Beautiful AI, dan MiriCanvas. Masing-masing aplikasi memiliki keunggulan tersendiri dalam menyusun dan mendesain presentasi atau materi pembelajaran secara otomatis dan menarik. SlidesGo, misalnya, menyediakan berbagai template profesional yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Sementara itu, Gamma App dan Beautiful AI menawarkan fitur berbasis AI yang membantu pengguna dalam menyusun konten secara lebih dinamis dan efisien. MiriCanvas, sebagai tambahan, memberikan kebebasan lebih dalam desain visual dengan fitur-fitur intuitif yang mempermudah proses kreasi media pembelajaran. Agar peserta dapat memahami lebih dalam, sesi ini juga mencakup metode tanya jawab, di mana peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar aplikasi yang telah dipaparkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk menggali lebih jauh fitur-fitur yang masih kurang dipahami serta mendapatkan tips langsung dari pemateri mengenai penggunaan aplikasi secara optimal dalam konteks pembelajaran. Misalnya dalam pemanfaatan aplikasi Gamma App, Anas (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan Gamma App dalam dunia pendidikan membawa potensi revolusioner dalam cara kita mengajar dan belajar. Aplikasi Gamma bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat bahan presentasi yang terautomatisasi tanpa perlu ribet memikirkan desain, tata letak, warna, gambar dan sekaligus konten dari tema dan ide yang akan dipresentasikan. Semuanya dikerjakan secara otomatis oleh Gamma. Hal tersebut akan memudahkan guru dalam menyiapkan media bahan ajar mereka.

Sebagai bagian akhir dari sesi ini, dilakukan praktik langsung, di mana peserta diminta untuk mencoba menggunakan salah satu atau beberapa aplikasi yang telah diperkenalkan. Dengan praktik ini, peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam

menerapkan teknologi AI untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Praktik ini juga bertujuan untuk melatih keterampilan peserta dalam mengadaptasi teknologi baru, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam menggunakannya di masa mendatang.

Melalui kombinasi metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik ini, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mampu memanfaatkan aplikasi berbasis AI untuk meningkatkan kualitas penyajian materi pembelajaran mereka.



Gambar 5. Hasil Praktik Peserta Pelatihan

Dari pemaparan materi yang telah diberikan dalam sesi pelatihan ini, para peserta mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai langkah-langkah dalam pembuatan presentasi secara online menggunakan berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Melalui sesi ini, peserta tidak hanya memperoleh wawasan teoritis tetapi juga pengalaman langsung dalam mengoperasikan aplikasi yang dapat mempermudah dan mempercepat proses penyusunan materi pembelajaran yang menarik dan informatif.

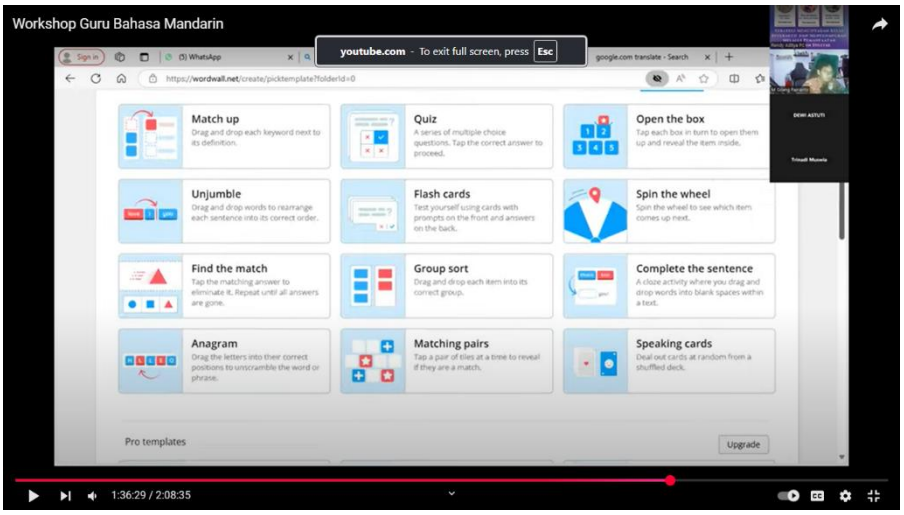
Salah satu contoh nyata dari hasil praktik dalam sesi ini adalah karya yang dibuat oleh Bapak Bagus Chahya menggunakan aplikasi Gamma.app. Aplikasi ini memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menyusun tampilan presentasi yang lebih dinamis dan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu menyusun slide secara manual seperti pada aplikasi presentasi konvensional. Dalam praktiknya, Bapak Bagus Chahya membuat sebuah presentasi yang membahas tentang keadaan kota Beijing, di mana aplikasi secara otomatis membantu menyusun struktur informasi, memilih tata letak yang sesuai, serta menampilkan visual yang mendukung isi materi.

Hasil dari praktik ini menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh selama sesi pelatihan. Mereka tidak hanya melihat dan memahami konsepnya, tetapi juga berhasil mengimplementasikannya secara langsung. Dengan menggunakan Gamma.app, peserta dapat memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk menyederhanakan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif, profesional, dan menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Keberhasilan peserta dalam berkreasi menggunakan aplikasi berbasis AI ini menandakan bahwa pelatihan sesi kedua telah mencapai tujuannya, yaitu membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi AI, pemanfaatan aplikasi seperti Gamma.app diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi para pendidik atau tenaga pelatihan dalam menyusun dan menyampaikan materi yang lebih inovatif dan mudah dipahami oleh audiens mereka.

Secara keseluruhan, sesi ini memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta untuk beradaptasi dengan teknologi digital terbaru. Diharapkan, keterampilan yang diperoleh dapat terus diasah dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam menyampaikan informasi kepada berbagai kalangan.

5. Sesi Keempat, Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran

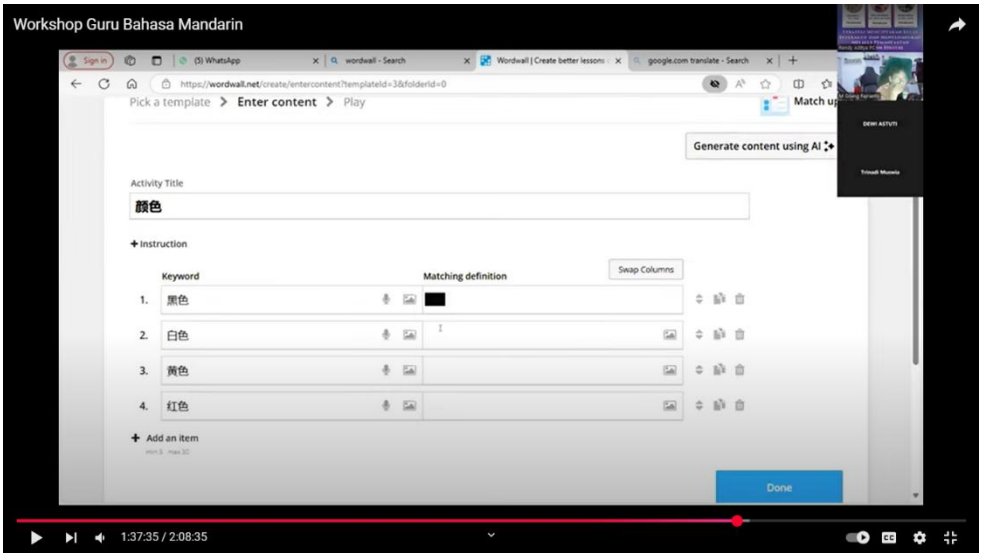
Pada sesi keempat ini, pemateri kegiatan yaitu Bapak Rendy Aditya, B.TCFL., M.Pd., memberikan ulasan yang berjudul "Membuat Media Evaluasi Pembelajaran".



Gambar 6. Pemaparan Fitur dalam Wordwall.net

Pada sesi ini, digunakan berbagai metode pembelajaran untuk memastikan peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi dengan baik. Metode yang diterapkan meliputi ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif. Metode ceramah digunakan sebagai tahap awal dalam sesi ini untuk memberikan landasan teori terkait langkah-langkah dalam membuat dan menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pemateri menjelaskan bagaimana teknologi AI dapat digunakan untuk menyederhanakan proses evaluasi, sehingga guru dan tenaga

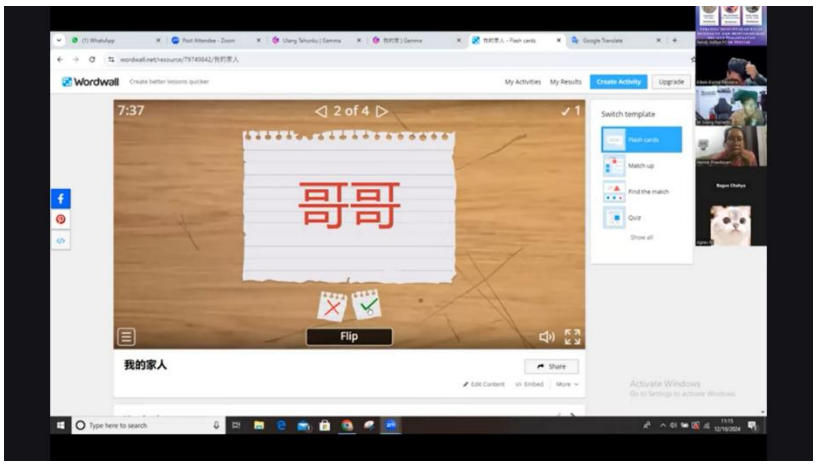
pengajar dapat dengan lebih mudah membuat alat penilaian yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.



Gambar 7. Demonstrasi Pemanfaatan Fitur dalam Wordwall.net

Aplikasi yang diperkenalkan dalam sesi ini adalah Wordwall.net, sebuah platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis kuis, latihan interaktif, dan permainan edukatif yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Dalam ceramah ini, pemateri menjelaskan berbagai fitur unggulan dari Wordwall.net, termasuk pilihan template yang beragam, kemudahan dalam pembuatan soal, serta fleksibilitas penggunaan baik secara daring maupun luring. Selain itu, pemateri juga menyoroti manfaat aplikasi ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas proses evaluasi yang lebih dinamis dibandingkan metode konvensional. Menurut Yasin (2021), penggunaan fitur seperti ini memudahkan guru dan tutor menyiapkan dan mengadakan kuis maupun ulangan secara mudah dan praktis.

Setelah pemaparan materi, sesi dilanjutkan dengan demonstrasi, di mana pemateri menunjukkan secara langsung cara membuat kuis interaktif menggunakan Wordwall.net. Peserta dapat melihat bagaimana sebuah evaluasi dapat dibuat hanya dalam beberapa langkah sederhana, mulai dari memilih template, menambahkan pertanyaan, hingga menyesuaikan tampilan sesuai kebutuhan pembelajaran. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana aplikasi ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.



Gambar 8. Hasil Praktik Peserta Pelatihan

Agar peserta lebih memahami penggunaan Wordwall.net, sesi ini juga mencakup metode tanya jawab. Dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait fitur aplikasi, penerapan dalam mata pelajaran yang mereka ajarkan, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Pemateri memberikan jawaban dan solusi berdasarkan pengalaman praktis, sehingga peserta mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

Sebagai tahap akhir dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung. Mereka diminta untuk mencoba membuat evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall.net dengan bimbingan pemateri. Melalui praktik ini, peserta tidak hanya memahami teori dan melihat demonstrasi, tetapi juga mengalami sendiri proses pembuatan dan penggunaan aplikasi ini. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran mereka di masa mendatang.

Secara keseluruhan, sesi ini memberikan wawasan dan pengalaman langsung kepada peserta mengenai cara memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas evaluasi

pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi seperti Wordwall.net, diharapkan guru dan tenaga pengajar dapat menciptakan alat evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan wawasan mendalam mengenai peran digitalisasi dalam pendidikan serta menginspirasi peserta untuk lebih proaktif dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Dengan memahami dan menguasai teknologi yang tersedia, para guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Pelatihan ini juga memberikan keterampilan praktis kepada peserta dalam memanfaatkan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam penyajian materi dan evaluasi pembelajaran. Melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tetapi juga pengalaman langsung dalam pemanfaatan aplikasi SlidesGo, Gamma AI, Beautiful AI, dan MiriCanvas serta Wordwall.net sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Para peserta berhasil memahami dan mengaplikasikan langkah-langkah pembuatan evaluasi digital menggunakan aplikasi AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Materi yang disampaikan menyoroti pentingnya digitalisasi dalam dunia pendidikan dan bagaimana teknologi dapat menjadi solusi inovatif bagi tenaga pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta mudah diakses baik guru maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anas, Iqbal. 2024. Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. Jised: Jurnal of Information System and Education Development, Vol 2 No 1. https://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/52

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Worldwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan EDUKATIF, 3(6), 3689-3696. https://edukatif.org/edukatif/article/view/1079/pdf

Guntur, Mochamad., dkk. 2025. Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Artificial Intelligence-Slidesgo Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 6 no 1. https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/4958

Klarisa, Lea., dkk. Analisis Kesiapan Pembelajaran Artificial Intelligence di Tingkat Pendidikan Dasar (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Salatiga). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 5 no 3. https://edukatif.org/edukatif/article/view/5271

Lubis, M. Sobron Yamin. 2021. Implementasi Artificial Intteligence pada System Manufaktru Terpadu. Prosiding Seminar Nasional Teknik UISU. https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. (2024, Oktober 12). Workshop Guru Bahasa Mandarin. https://www.youtube.com/watch?v=g0GzhYg75FM

Safitri, Lindriana. 2024. Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa. Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan (SNKP), Vol 2 no 1. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/article/view/2139

Sinaga, Y., & Soesanto, R. (2022). Upaya Membangun Kedisplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Vol 6 no 2. https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1617

Sitompul, Noferianto dkk. 2023. Peran Perguruan Tinggi dalam Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Sparkol Videoscribe.

BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 4 no 1. DOI: https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/3966

Wahyudi, Tri. 2023. Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), Vol 9 no 1. https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/15631/6024

Yasin, Mohamad. 2021. Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran. Webinar Gerakan Literasi Digital Jawa Timur. https://komnasdikkediri.or.id/artificial-intelligence-ai-untuk-mendukung-pembelajaran/