

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) *TEXT-TO-VIDEO GENERATOR*

Cahaya Komara<sup>1\*</sup>, Martin<sup>2</sup>, Dita Prihatna Wati<sup>3</sup>, Purnama Syaepurrohman<sup>4</sup>, Ika Yatri<sup>5</sup>,  
Khairil Iba<sup>6</sup>, Kusmajid<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia  
[cahya.komara@uhamka.ac.id](mailto:cahya.komara@uhamka.ac.id), [martin@uhamka.ac.id](mailto:martin@uhamka.ac.id), [dita\\_prihatna@uhamka.ac.id](mailto:dita_prihatna@uhamka.ac.id), [purnamasae@uhamka.ac.id](mailto:purnamasae@uhamka.ac.id),  
[ikayatri@uhamka.ac.id](mailto:ikayatri@uhamka.ac.id), [khairil.iba@uhamka.ac.id](mailto:khairil.iba@uhamka.ac.id), [cak\\_kuze@gmail.com](mailto:cak_kuze@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pengetahuan terbaru serta meningkatkan kemampuan teknologi para instruktur (Dosen, Guru, dan Tendik) Program Profesi Guru (PPG) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, di bidang pembuatan media pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan (AI) *text-to-video generator*. Saat ini, proses belajar mengajar modern harus dilakukan dengan melibatkan teknologi yang mengharuskan dosen atau guru menggunakan media digital. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah sampai pada titik di mana perangkat lunak atau website didukung oleh teknologi kecerdasan buatan (AI). Salah satu perangkat lunak atau laman berbasis teknologi AI yang dapat menjadi pilihan bagi para guru atau dosen untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video adalah AI *text-to-video generator*. AI *text-to-video generator* adalah alat yang memungkinkan guru atau dosen untuk membuat video profesional dari teks dengan bantuan AI, seperti Pictory ai dan Synthesia oi. Oleh karena itu, tim dosen FKIP UHAMKA merasa perlu untuk melakukan pelatihan dengan mempromosikan AI *text-to-video generator* ini sebagai salah satu alternatif pembuatan media pembelajaran video yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Pelatihan ini berbentuk *workshop* dan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan durasi 8 jam (4 sesi) dan total waktu 16 jam. Diikuti oleh 20-30 peserta yang dikategorikan sebagai dosen, guru, dan tenaga kependidikan dari beberapa bidang studi seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Jepang, Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Biologi, Pendidikan Dasar, Pendidikan Anak Usia Dini, Bimbingan dan Konseling, Ekonomi, Sejarah, dan Geografi. Di awal dan akhir pelatihan ini, tim membagikan kuesioner pra-kuesioner dan pasca-kuesioner sebagai data faktual untuk mengetahui tanggapan dan pandangan para peserta tentang pelatihan ini. Hasil pelatihan menunjukkan respon positif peserta serta bertambahnya kemampuan teknologi peserta khususnya dalam membuat media pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan (AI) *text-to-video generator* menggunakan Pictory ai dan Synthesia oi.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Digital; Artificial Intelligence (AI); Text-to-Video Generator; Pictory ai; Synthesia io; Pelatihan Dosen, Guru, Tendik; PPG*

**Abstract:** *The objective of this training is to provide new knowledge and to increase the technology proficiency of the instructors (Lecturers, Teachers, Education Staffs) of the Teachers Professional Program (PPG), Faculty of Teachers Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, in the area of creating digital learning media based on artificial intelligence (AI) text-to-video generator. Recently, the modern teaching and learning process must be conducted through technology involvement, which requires lecturers or teachers to use digital media. The rapid growth of technology today is reaching a point where software or website are supported by artificial intelligence (AI) technology. One software or website based on AI technology that can be an option for teachers or lecturers to develop learning media in the form of videos is the AI text-to-video generator. An AI text-to-video generator is a tool that allows teachers or lecturers to create professional videos from text with the help of AI, such as Pictory ai and Synthesia oi. Therefore, the UHAMKA FKIP lecturer team felt necessary to conduct training by promoting this AI text-to-video generator as an alternative to creating video learning media that is suitable for student learning needs. This training was in a workshop format, and it was conducted in 2 meetings within 8 hours (4 sessions) and a total of 16 hours. 20-30 participants were joined who were categorized as lecturers, teachers, and education staff from several fields of study such as Indonesia Language, Japan Language, English, Mathematics, Physics, Biology, Primary Education, Early Childhood, Guidance and Counselling, Economics, History, and Geography. At the beginning and the end of the training, the team distributed pre-questionnaires and post-questionnaires as factual data to know the responses and opinions of the participants about this training. The results of the training showed a positive response from the participants as well as an increase in the participants' technological skills, especially in creating*

**Keywords:** *Digital Learning Media; Artificial Intelligence (AI); Text-to-Video Generator; Pictory ai; Synthesia io; Lecturer, Teacher, Education Staffs' Training; PPG*

---

## A. LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan saat ini tidaklah sama dengan dunia pendidikan pada 15-20 tahun yang lalu. Perkembangan teknologi telah membuat dunia pendidikan di era modern berubah menjadi model pendidikan atau pembelajaran yang lebih berbasis digital dan terkoneksi satu dengan lainnya. Pemanfaatan teknologi dan pembelajaran digital termasuk *software* atau *website* tidak dapat dihindari untuk menunjang kinerja guru atau dosen di kelas. Hal ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa yang dapat mengarah pada peningkatan kapasitas siswa dalam konteks pembelajaran ilmu tertentu. Rumahorbo (2020) mendukung pernyataan ini dengan mengatakan bahwa guru lebih dominan memanfaatkan teknologi dan media digital hari-hari ini karena menciptakan lebih banyak ruang dan peluang untuk mentransfer pengetahuan dan pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi ini tetap memerlukan partisipasi guru dan siswa sehingga sesuai dengan konteks pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Voss 2021). Selain itu, jaringan internet yang cepat memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran atau mengunduh atau mengunggah file pembelajaran, dan beragamnya *platform* atau media pembelajaran daring atau *online learning platform* guna mendukung kegiatan belajar mengajar guru di sekolah (Schindler et al. 2017). Singkatnya, pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) menjadi sangat krusial dan didorong untuk diambil manfaatnya dalam dunia pendidikan baik *classical* langsung di kelas maupun di kelas *virtual synchronous*.

Sebagai seorang pendidik, guru maupun dosen dituntut untuk responsif atau *up-to-date* serta mau terus belajar terhadap perkembangan teknologi yang ada. Menurut Roblyer and Doering (2014), kemajuan teknologi baru membuka lebih banyak *software* dan *website* yang dapat digunakan untuk belajar dan mengajar di kelas. Terdapat banyak *website* inovatif untuk siswa dan guru atau dosen gunakan, seperti YouTube atau Video Conference, seperti Zoom, Gmeet, Ms teams, dan lain-lain. Selain itu ada juga aplikasi yang semakin marak dikembangkan contohnya Duolingo, Phet Simulation, dan bahkan *platform* media sosial seperti Instagram atau tiktok yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Berbagai *platform* teknologi ini semakin berperan penting dalam mendukung kemajuan dunia pendidikan dengan memuat konten pembelajaran untuk semua tingkatan siswa di seluruh dunia (Olson & Wisner, 2002; Hsu, 2017). Intinya, seluruh guru dan dosen perlu lebih optimal dan masif untuk menggunakan berbagai perangkat atau *website* pembelajaran digital yang ada untuk menjamin kualitas dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini turut dapat mendorong tercapainya kemampuan pembelajar abad 21 bagi siswa di Indonesia dengan mengkonseptualisasikan pengalaman belajar dan penggunaan teknologi secara komprehensif (Wahyuningsih & Kusumaningrum, 2022; Sari et al., 2020).

Pertumbuhan teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini tengah mencapai titik dimana *software* atau *website* telah didukung dengan teknologi kecerdasan buatan atau dikenal dengan sebutan *Artificial Intelligence* (AI). Menurut Barrett (2024), secara sederhana, AI adalah suatu program logika dimana mesin komputer bisa mengimitasi pemikiran manusia dengan formula, algoritma, kode, dan probabilitas dalam mengkreasikan, memecahkan masalah, dan memutuskan akan sesuatu hal. Awalnya AI dikembangkan pertama kali oleh Alan Turing (1950) dan telah menjadi teknologi terkini dalam dunia komputer dan internet. Hingga pertengahan tahun 2024 ini, telah banyak *software* berbasis AI yang diciptakan sesuai fungsinya masing-masing dan bermanfaat

juga di bidang pendidikan misalnya Chat-GPT, Bing AI, Chat Bot, Quillbot, Scisummary, dan masih banyak lagi. Manfaat penggunaan *software* atau webiste berbasis AI dalam bidang pendidikan antara lain dapat membantu mempermudah dan mempercepat konteks penguasaan ilmu dan pembelajaran siswa, kemudian memberi ruang guru atau dosen untuk lebih banyak waktu dan fleksibilitas terkait pemahaman materi dimana siswa mampu secara mandiri belajar dan beradaptasi, meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya kecepatan dalam menyelesaikan tugas tertentu, dan keunggulan lainnya (lihat Allam et al., 2023; Ayala-pazmi, 2023).

Walaupun teknologi AI sedang berkembang secara masif, namun penggunaan berbagai *software* atau website berbasis AI belum banyak digunakan oleh pendidik seperti guru dan dosen di Indonesia. Terdapat beberapa faktor, salah satunya adalah minimnya pengetahuan dan implementasi guru atau dosen dalam mencoba dan menguasai penggunaan *software* dengan dukungan kecerdasan buatan tersebut (Hartono, Yunita, and Mubarak 2023). Padahal, guru atau dosen dapat memanfaatkan bermacam *software* atau website berbasis teknologi AI untuk kebutuhan pengajaran atau lainnya. Disisi lain, terdapat pandangan kontradiktif saat ini khususnya dikalangan akademisi dalam aspek etis, inklusif, dan *responsibility* penggunaan AI bagi dunia akademik seperti plagiarism dan reduksi kemampuan *critical thinking* dan inovasi karya orisinil (Nuryadin & Marlina, (2023). Terlepas dari itu, AI tetap menjadi fenomena kecanggihan teknologi komputer yang harus diterima dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Terbukti, *software* atau website berbasis AI semakin banyak digunakan dalam pendidikan dalam beberapa tahun terakhir dengan peran utama memberikan jalan pintas dan panduan khusus untuk membantu siswa mengatasi hambatan pembelajaran yang dihadapi (Moura and Carvalho 2024).

Salah satu *software* atau website berbasis teknologi AI yang dapat menjadi opsi bagi guru atau dosen untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video adalah AI *text-to-video generator*. AI *text-to-video generator* merupakan suatu alat yang memungkinkan guru atau dosen untuk membuat video profesional dari teks dengan bantuan AI. Perangkat ini adalah jenis teknologi baru untuk membuat video AI yang dapat menggantikan proses produksi video tradisional yang memakan banyak waktu, tenaga, dan biaya (Sharma and Bozkurt 2024). Umumnya, seorang pengajar memiliki 2 opsi untuk menggunakan video pembelajaran baik di kelas langsung atau secara daring. Yang pertama, pengajar dapat membuat video pembelajaran otentik yang direkam, diedit, dan dipublikasi oleh pengajar tersebut, atau yang kedua, pengajar mencari bahan ajar video yang telah tersedia di internet untuk kemudian diunduh dan disajikan kepada siswa sebagai materi pembelajaran. Kedua opsi tersebut memiliki plus dan minus masing-masing. Jika skema membuat video sendiri dipandang cukup rumit dan memiliki beban produksi yang tinggi, namun video yang dibuat sendiri akan sangat sesuai dengan target pembelajaran yang diharapkan oleh pengajar. Sementara, skema mencari bahan video orang lain memiliki tantangan berupa video yang ditemukan kurang cocok dengan tingkat kemampuan pembelajar atau tidak cukup lengkap untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru atau dosen harus secara cermat memilih antara mengkreasi video dari nol (*from scratch*), hanya menggunakan video yang tersedia di online, atau dapat menggunakan AI *text-to-video generator* ini sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran video yang cocok dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Berkaitan dengan penjelasan diatas, AI *text-to-video generator* hadir untuk mempermudah guru atau dosen dalam membuat media pembelajaran berupa video dengan menggunakan gambar, cuplikan video, dan bahkan avatar 2D atau 3D secara cepat dan efisien. Guru dan dosen dapat berkreasi sesuai dengan isi konten dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa sekaligus dapat memotong *cost* produksi, energi, biaya, dan waktu yang dikeluarkan dibanding membuat perekaman video mandiri. Dari segi hasil, pembuatan AI *text-to-video generator* dinilai cukup memuaskan dan membuka

peluang kolaborasi intens antara manusia dan mesin secara berkelanjutan. Seiring dengan kemajuan AI, AI jenis ini akan memberi dampak positif bagi dunia pendidikan dan menjadikan guru atau dosen terampil dalam menggunakan *software* atau website berbasis AI lainnya di masa depan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maksud dan tujuan diselenggarakannya *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* ini antara lain: 1) Mengenalkan dan memahami lebih mendalam tentang teknologi *Artificial Intelligence (AI)* yang tengah berkembang saat ini. 2) Meningkatkan kompetensi dan kapasitas peserta *workshop* (dosen, tendik, dan guru pamong) khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran tipe video berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator*. 3) Menghasilkan produk atau media pembelajaran inovatif yang dibuat dengan *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator*. 4) Mengintegrasikan hasil pembuatan video pembelajaran berbasis AI ini dalam proses pembelajaran peserta didik di sekolah atau kampus. 5) Mendukung penguatan fungsi dan peran Laboratorium Komputer FKIP UHAMKA sebagai Pusat pengelolaan dan pengembangan Sumber Belajar (PSB) Terintegrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang unggul dan *up-to-date* dengan perkembangan jaman saat ini.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* secara langsung dengan menghadirkan 2 pembicara nasional yang memiliki relevansi kepakaran dengan tema pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* ini. Kedua pembicara tersebut adalah Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd yang merupakan Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan Ibu Dr. Baiq Hana Susanti, M.Sc yang merupakan Direktur *Artificial Intelligence Centre Indonesia (AICI)*. Seluruh kegiatan diorganisasi oleh Tim PIC, Bapak Cahya Komara, S.Pd., M.Hum, Bapak Martin, M.Pd, Ibu Dita Prihatna Wati, M.Pd dan dengan dukungan Pimpinan Dekan FKIP Uhamka, Bapak Purnama Syaepurrohman, Ph.D, Ibu Dr. Ika Yatri, M.Pd, dan PPG FKIP Uhamka, Bapak Drs. Khairil Iba, M.Pd dan Bapak Kusmajid, M.Pd. Seluruh Tim dibagi peran sebagai moderator, fasilitator, dan operator teknis kegiatan *workshop* ini.

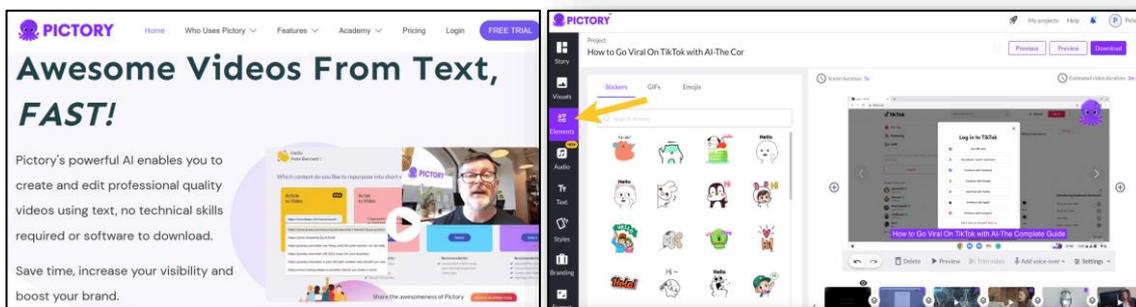
Waktu kegiatan pelaksanaan *workshop* yaitu selama 2 hari (16 JP) yang dibagi menjadi 4 sesi kegiatan. Adapun hari dan tanggal pelaksanaan *workshop* adalah Selasa dan Rabu tanggal 8 dan 11 November 2024, mulai pukul 08.00 pagi sampai dengan 16.00 sore. Tempat pelaksanaan kegiatan *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *artificial intelligence (AI) text-to-video generator* ini adalah diluar kampus (Fullday Meeting, Hotel) dan didalam kampus (Laboratorium Komputer FKIP, UHAMKA). Kemudian, peserta kegiatan *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *artificial intelligence (AI) text-to-video generator* ini berjumlah total 20-30 peserta yang terdiri atas Dosen Instruktur dan Guru Pamong Instruktur yang mengisi PPG di FKIP UHAMKA serta Tenaga Kependidikan yang mendukung pelaksanaan PPG.

**Tabel 1.** Waktu Pelaksanaan Workshop

Waktu	Lokasi	Alamat	Narasumber
Hari Kesatu (Jumat, 8 November 2024)	Hotel Oakwood, TMII, Jakarta Timur	Jl. Taman Mini Indonesia Indah Pintu 1 Tmii, Ceger, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13820	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, UNJ)

Hari Kedua (Senin, 11 November 2024)	Kampus B, FKIP UHAMKA, Jakarta Timur	Jl. Tanah Merdeka, Kp. Rambutan, Ps. Rebo, Jakarta Timur, 13830	Dr. Baiq Hana Susanti, M.Sc (Praktisi AICI)
---	--	---	---

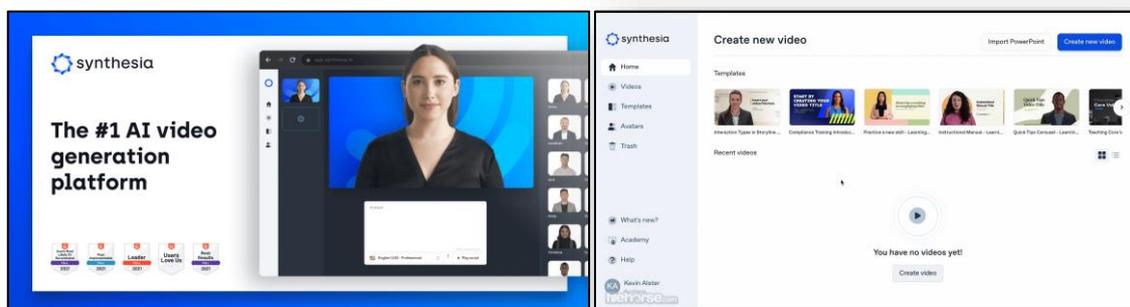
*Workshop* ini menggunakan *software* atau *website Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* yang terlisensi dan pro dari *pictory.ai* dan *synthesia.io*. *Pictory.ai* adalah perangkat lunak pembuatan dan pengeditan video berbasis AI yang memudahkan pengguna dalam pengubahan skrip, postingan blog, dan video panjang menjadi konten video pendek yang dapat dibagikan ke platform lain seperti media sosial. Prototipe pertama *pictory.ai* dibuat di wilayah hackathon, Seattle USA pada tahun 2019. Penelitian tentang *pictory.ai* telah dilakukan, salah satunya oleh Kibari et al., (2023) yang merekomendasikan penggunaan AI ini sebagai media pembelajaran unggulan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan materi yang mendukung proses belajar siswa. Dibawah ini link website dan tampilannya:



**Gambar 1.** Laman Pictory.ai

\*Link website: <https://pictory.ai/>

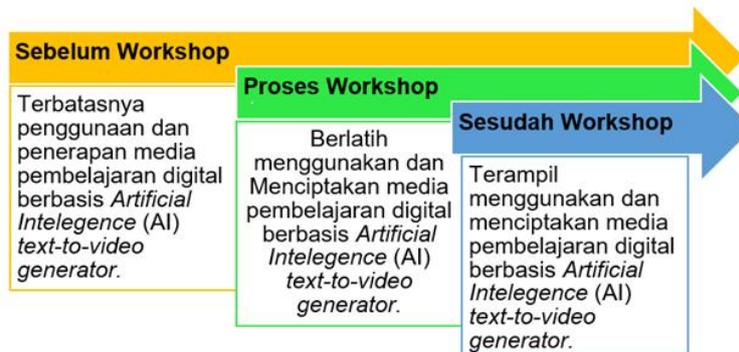
Kemudian, *synthesia.io* juga turut hadir sebagai platform pembuatan video AI nomor 1 saat ini. *AI video generator* dari *synthesia* memungkinkan pengguna membuat video profesional tanpa mikrofon, kamera, aktor, atau studio dengan pilihan avatar dan bahasa yang bervariasi. *Synthesia* didirikan pada tahun 2017 oleh tim peneliti dan wirausaha AI dari UCL, Stanford, TUM, dan Cambridge (Amerika dan Inggris). Penelitian oleh Joseph (2023) membuktikan adanya potensi manfaat mengintegrasikan *synthesia.io* sebagai media pembelajaran sehingga berkontribusi pada peningkatan pengajaran berbasis laboratorium. Dibawah ini link website dan tampilannya:



**Gambar 2.** Laman Synthesia.io

\*Link website: <https://www.synthesia.io/>

Dalam pelatihan ini, kuesioner awal diberikan sebagai upaya mengetahui status awal peserta pelatihan menggunakan tautan: <https://forms.gle/bw2xHxLvsc4Nb2U17>. Kemudian, kuesioner akhir diberikan Kembali kepada peserta pelatihan melalui tautan: <https://forms.gle/nMmhS3wRfnvnFHtP6> untuk mengungkap hasil akhirnya. Dibawah ini gambaran indikator kinerja program melalui kegiatan *workshop* ini:



Gambar 3. Indikator Kinerja Program

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* hari pertama diawali dengan memberikan kuesioner terlebih dahulu kepada peserta oleh pembawa acara sebagai upaya mengetahui status awal mereka terkait pengetahuan dan pengalaman menggunakan *AI text-to-video generator* sebelumnya. Dibawah ini tim penulis paparkan hasil kuesionernya yang diisi oleh 24 peserta:

Tabel 1. Kuesioner Awal Tertutup dan Terbuka

No	Pertanyaan	Ya-Mungkin-Tidak/Respon/Tertarik-Biasa-Tidak Tahu		
		Ya	Mungkin	Tidak
1	Apakah Ibu/Bapak tahu tentang media pembelajaran digital berbasis AI khususnya Text-to-Video Generator?	16 (66.7%)	4 (16.7%)	4 (16.7%)
2	Apakah Ibu/Bapak pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran digital berbasis AI khususnya Text-to-Video Generator?	15 (62.5%)	1 (4.2%)	8 (33.3%)
3	Sebutkan media-media pembelajaran digital berbasis AI Text-to-Video Generator yang mungkin Ibu/Bapak pernah buat atau gunakan!	Chat GPT, Canva, Storyjourney, Poe ai, Leonardo ai, Lumen, Animaker, Rendeforest		
4	Apa respon murid atau peserta didik terhadap media pembelajaran digital berbasis AI Text-to-Video Generator yang Bapak/Ibu buat atau gunakan?	Tertarik 14 (58.3%)	Biasa 2 (8.3%)	Tidak Tahu 8 (33.3%)
5	Apakah Ibu/Bapak sudah pernah membuat atau memanfaatkan media ajar digital berbasis AI Text-to-Video Generator dengan Pictory ai atau Synthesia oi sebelumnya?	Ya 4 (16.7%)	Mungkin 3 (13.5%)	Tidak 17 (70.8%)

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan sudah pernah mendengar atau mengetahui tentang media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator*. Hal ini dapat terlihat dari jumlah 16 responden yang mengisi jawaban Ya (66.7%) untuk pertanyaan nomor 1 dibanding yang menjawab mungkin atau tidak. Kemudian, pertanyaan nomor 2-4 dimana 15 peserta cenderung menjawab Ya (62.5%) lebih banyak ketika ditanya mengenai pembuatan media tersebut, kemudian peserta pernah menyebut jenis software lain seperti Chat GPT, Canva, Storyjourney, Poe ai, Leonardo ai, Lumen, Animaker, Rendeforest, dan memiliki keyakinan tentang tertariknya peserta didik (14/58.3%) terhadap penggunaan media pembelajaran jenis ini. Terakhir, pertanyaan nomor 5 menjadi acuan bahwa secara umum peserta belum pernah menggunakan atau membuat media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* dengan website Pictory ai dan Synthesia oi (17/70.8%).

Setelah itu, kegiatan pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* dimulai oleh Narasumber 1 yaitu Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, UNJ) dengan dipandu oleh moderator Bapak Martin, M.Pd. Pada paparan materi sesi pertama ini, narasumber memberikan pengetahuan mendalam tentang *Artificial Intelligence (AI)* dalam dunia Pendidikan. Kemudian, pada sesi kedua, tim penulis memberikan materi tambahan terkait pengenalan website Pictory ai dan Synthesia oi yang akan digunakan peserta dalam *workshop* ini.



**Gambar 4.** Pemaparan Narasumber 1

Selanjutnya, kegiatan pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* hari kedua dibuka kembali oleh pembawa acara dengan Narasumber 2 yaitu Ibu Dr. Baiq Hana Susanti, M.Sc. (Praktisi AICI) dengan didampingi oleh tim tutor pendamping. Pada paparan materi pertama di hari kedua ini, narasumber memberikan praktik langsung terkait *AI) text-to-video generator* berupa website Pictory ai dan Synthesia io bagi peserta *workshop*. Kemudian, sesi kedua dilanjutkan dengan mengerjakan *editing* video yang dibuat dengan laman tersebut.



**Gambar 5.** Pemaparan Narasumber 2

Terakhir, kegiatan pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* hari kedua ditutup dengan memberikan kuesioner akhir kepada peserta oleh pembawa acara sebagai cara mengetahui respon dan pandangan mereka terkait pelatihan menggunakan *AI text-to-video generator* Pictory ai dan Synthesia oi sebelumnya. Dibawah ini tim penulis paparkan hasil kuesionernya yang diisi oleh 18 peserta:

**Tabel 2.** Kuesioner Akhir Tertutup dan Terbuka

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1	Tampilan dan Fitur-Fitur yang ada di Pictory ai dan Synthesia oi menarik.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	7 (38.9%)	10 (55.6%)
2	Menu dan Tools di Pictory ai dan Synthesia oi mudah dipahami dan digunakan.	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	8 (44.4%)	10 (55.6%)
3	Template dan Layout Animasi di Pictory ai dan Synthesia oi bervariasi dan bagus.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	11 (61.1%)	6 (33.3%)
4	Pilihan Gambar/Video, Font, dan Warna Background, Audio di Pictory ai dan Synthesia oi beragam dan bagus.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	9 (50%)	8 (44.4%)
5	Grafis dan Animasi / Avatar di Pictory ai dan Synthesia oi berfungsi dengan baik.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	9 (50%)	8 (44.4%)
6	Fitur editing text / video di Pictory ai dan Synthesia oi sangat mudah dan membantu.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	7 (38.9%)	10 (55.6%)
7	Saya merasa mudah dalam mengembangkan konten materi/video pembelajaran sesuai topik atau skenario yang sudah saya buat dengan Pictory ai dan Synthesia oi.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	10 (55.6%)	7 (38.9%)
8	Format hasil video AI di Pictory ai dan Synthesia oi dapat dipublikasikan dengan mudah.	0 (0%)	0 (0%)	2 (11%)	8 (44.4%)	8 (44.4%)

9	Hasil akhir pembuatan media ajar atau video AI melalui Pictory ai dan Synthesia oi cukup baik dan berkualitas.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	7 (38.9%)	10 (55.6%)
10	Saya suka atau merasa senang menggunakan Pictory ai dan Synthesia oi untuk pembuatan media ajar digital berbasis AI Text-to-Video Generator.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	8 (44.4%)	9 (50%)
11	Saya tertarik menggunakan Pictory ai dan Synthesia oi untuk kebutuhan mengajar di masa depan.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	5 (27.8%)	12 (66.7%)
12	Saya yakin murid atau peserta didik akan tertarik belajar dengan video AI Pictory ai dan Synthesia oi yang saya gunakan.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	5 (27.8%)	12 (66.7%)
13	Pictory ai dan Synthesia oi bermanfaat bagi guru/dosen/tendik maupun murid.	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	8 (44.4%)	9 (50%)
14	Membuat media ajar atau video AI dengan Pictory ai dan Synthesia oi cukup mudah (applicable, practical).	0 (0%)	0 (0%)	1 (5.6%)	7 (38.9%)	10 (55.6%)
15	Saya ingin merekomendasikan dosen/guru/tendik lain agar menggunakan Pictory ai dan Synthesia oi untuk kebutuhan mengajar atau lain-lain.	0 (0%)	0 (0%)	2 (11%)	7 (38.9%)	9 (50%)
16	Berikan pendapat dan masukan anda terhadap Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI) Text-to-Video Generator ini.	Website Pictory ai dan Synthesia oi bagus, menarik, mudah, dan lain-lain.				

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence (AI) text-to-video generator* ini merespon positif terhadap penggunaan website Pictory ai dan Synthesia oi tersebut. Pertanyaan 1-15 diatas khususnya tentang tampilan, menu, features, lay out, grafis, animasi, editing, gambar, font, *background scene* Pictory ai dan Synthesia oi menunjukkan dominan respon sangat setuju atau setuju. Sebagai contoh, pertanyaan 2 tentang “Menu dan Tools di Pictory ai dan Synthesia oi mudah dipahami dan digunakan” dimana respon peserta yang memilih sangat setuju sebanyak 10 peserta atau 55.6%, setuju 8 peserta atau 44.4%, dan tidak ditemukan peserta atau 0% yang menyatakan, ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju.

Kemudian, pertanyaan 15 tentang “Merekomendasikan dosen/guru/tendik lain agar menggunakan Pictory ai dan Synthesia oi untuk kebutuhan mengajar atau lain-lain” dapat diketahui bahwa respon peserta sebanyak 9 peserta atau 50% menyatakan sangat setuju, 7 peserta atau 38.9% menyatakan setuju, dan hanya 2 peserta atau 11% menyatakan ragu/netral. Sementara, tidak ditemukan peserta atau 0% yang menyatakan tidak setuju

dan sangat tidak setuju. Dari hasil kuesioner terbuka pertanyaan 16 di atas juga mengungkap bahwa mayoritas peserta merespon positif terhadap peserta pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) *text-to-video generator* yang diberikan kepada mereka. Peserta menilai website Pictory ai dan Synthesia oi bagus, menarik dan mudah digunakan.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) *text-to-video generator* ini berlangsung dengan baik dan secara substansi berhasil meningkatnya pemahaman dan pengalaman peserta dosen, guru, dan tendik terkait dinamika perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di era modern ini. Selain itu, peserta juga telah mampu menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) *text-to-video generator* menggunakan website Pictory ai dan Synthesia oi dengan baik. Hasil pembuatan video AI juga menunjukkan produk luaran yang otentik dan merupakan kreasi serta pengembangan peserta masing-masing. Diharapkan, hasil pelatihan atau *workshop* ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kompetensi teknologi peserta dan hasil atau produk video dapat dibagikan kepada siswa untuk menjadi bahan pembelajaran yang positif dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan mereka di masa depan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PIC mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Universitas, Pimpinan Dekan, para Dosen, Guru Pamong, Tendik PPG FKIP UHAMKA, Narasumber, serta seluruh pihak yang mendukung kelancaran dan kesuksesan pelatihan atau *workshop* ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Allam, H., Dempere, J., Akre, V., & Flores, P. (2023). *Artificial intelligence in education (AIED): Implications and Challenges*. Atlantis Press International BV.
- Ayala-pazmii, M. F. (2023). Inteligencia artificial en la educación: Explorando los beneficios y riesgos potenciales artificial intelligence in education: Exploring the potential benefits and risks. 3: 892–99.
- Barrett, R. R. (2024). *Artificial intelligence in short*. London: E-book.
- Hartono, A. Y., & Mubarok, A. M. I. (2023). *Utilization of artificial intelligence (ai) technology in the development of learning tools at madrasah ibtdaiyah negeri 1 jember*. Vol. 2023. Atlantis Press SARL.
- Hsu, L. (2017). Enhancing college students' satisfaction and learning interest when the teacher uses a web-based platform while teaching. *American Journal of Educational Research* 5(1):18–24. doi: 10.12691/education-5-1-3.
- Joseph, J. (2023). Assessing the potential of laboratory instructional tool through synthesia ai: A case study on student learning outcome. *Journal of E-Learning and Higher Education (IJELHE)* 18(2):5–16.
- Kibari, M. A., Ratumbusang, M.F.N.G, & Mansur, H. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis pictory.ai pada mata kuliah manajemen koperasi dan umkm untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan ekonomi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12(4):867–80.
- Moura, A., & Carvalho, A. A. A. (2024). Teachers' perceptions of the use of artificial intelligence in the classroom adelina. Pp. 140–50 in *International Conference on Lifelong Education and Leadership for All (ICLEL)*. Vol. 17. Atlantis Press International BV.

- Nuryadin, R., & Marlina. (2023). The use of ai (artificial intelligence) in education (literature review). *Indonesian Journal of Primary Education* 7(2):143–58.
- Olson, T. M., & Wisner, R. A. (2002). The Effectiveness of web-based instruction an initial inquiry. *International Review of Research in Open and Distance Learning* 3(2):1–17.
- Roblyer, D. M., & A. H. Doering. 2014. *Integrating educational technology into teaching*. Essex: Pearson Education Limited.
- Rumahorbo, N. (2020). Media e-learning berbasis web sebagai pembelajaran bahasa indonesia yang inovatif revolusi industri 4.0. Pp. 51–54 in *Seminar Nasional PBSI-III 2020*. Y: Ahmad Dahlan Univeisty.
- Sari, A. B. P., Dardjito, H., & Azizah, D. M. (2020). EFL students' improvement through the reflective youtube video project. *International Journal of Instruction* 13(4):393–408. doi: 10.29333/iji.2020.13425a.
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: A critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(1). doi: 10.1186/s41239-017-0063-0.
- Sharma, R. C., & Aras Bozkurt. (2024). *Transforming education with generative ai: Prompt engineering and synthetic content creation*. Hershey, PA: IGI Global.
- Voss, E. (2021). *Learning-Oriented Language Assessment*. edited by A. Gebril. New York: Routledge.
- Wahyuningsih, S., & Kusumaningrum, I. (2022). Implementation of e-learning in efl context during covid-19: Teachers' and students' views at one school. *Surakarta English and Literature Journal* 5(2):154–67. doi: 10.52429/selju.v5i2.17.