



MGMP BAHASA
INDONESIA SLB KOTA
BANDA ACEH

Merancang Media Ajar Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis AI untuk Murid SLB

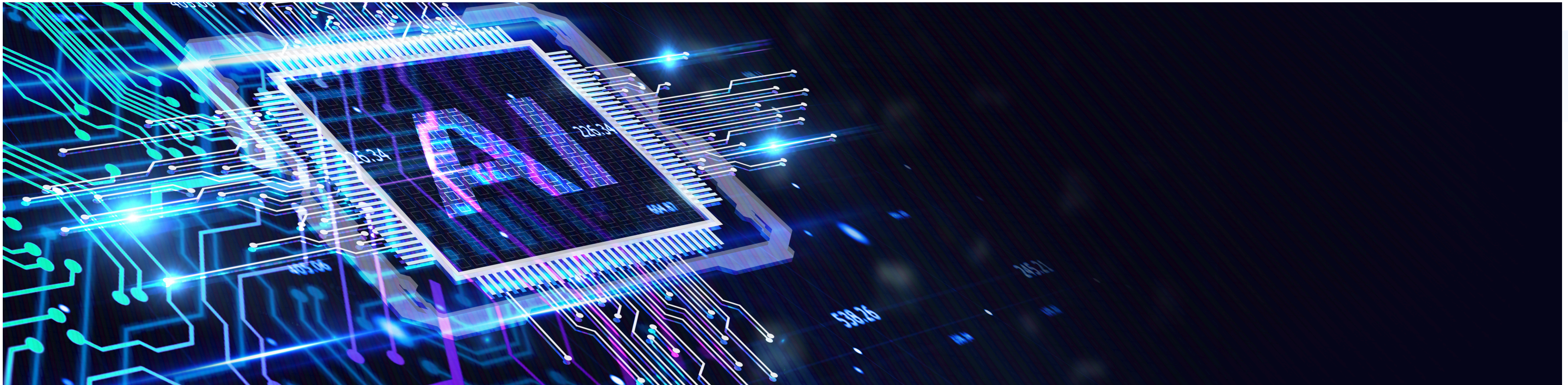
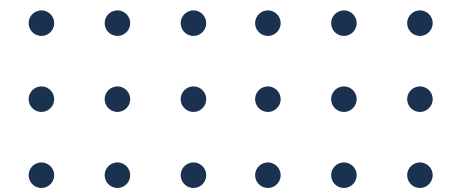


Disampaikan Oleh:

Armiya, S.Pd., Gr.



Pemanfaatan AI



■ Menghadirkan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid berkebutuhan khusus.

■ Fokus: Pemanfaatan ChatGPT, Canva AI, dan Gemini AI untuk menciptakan materi ajar dan permainan edukatif Bahasa Indonesia.

■ Teknologi bukan pengganti guru, melainkan alat untuk memperluas kreativitas dan menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna.

INTEGRASI 3 AI DALAM PEMBELAJARAN

Bagaimana ketiga AI dimanfaatkan?

CHATGPT — MERANCANG

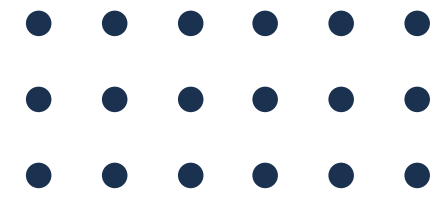
Mengembangkan ide, tujuan pembelajaran, dan prompt.

CANVA AI — MENCIPTAKAN

Mengembangkan materi visual dan media pembelajaran interaktif.

GEMINI AI — MENGEMBANGKAN

Mengeksplorasi variasi materi dan permainan edukatif.



Prinsip utama dalam pembelajaran SLB

- Sesuaikan media dengan kemampuan dan kebutuhan murid.
- Gunakan gambar yang jelas, teks sederhana, dan instruksi bertahap.
- Berikan aktivitas yang konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
- Uji media secara langsung dan lakukan perbaikan berdasarkan respons murid.
- Pastikan guru memeriksa ketepatan isi, keamanan, aksesibilitas, dan kesesuaian materi.

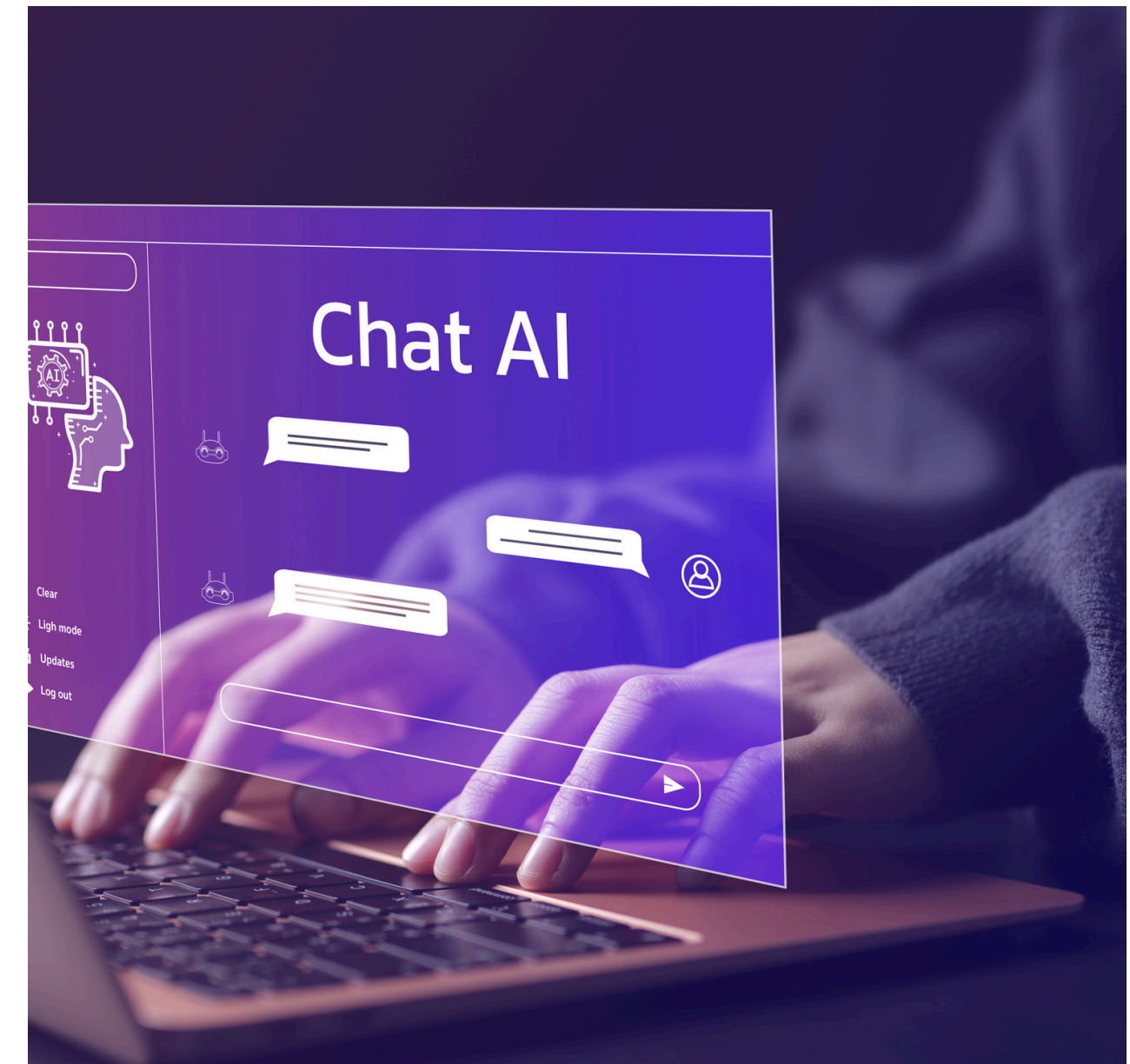
CHATGPT: MERANCANG IDE DAN MENYUSUN PROMPT



Peran utama: Membantu guru merancang konsep pembelajaran dan menulis prompt yang terarah untuk menghasilkan media ajar.

Pemanfaatan:

- Menyusun ide pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kemampuan murid.
- Membuat prompt untuk menghasilkan materi dan permainan edukatif.
- Menyederhanakan instruksi agar mudah dipahami murid SLB.
- Menentukan tujuan pembelajaran, aktivitas, dan langkah-langkah permainan.



Membuat prompt untuk merancang permainan mengenal kata benda melalui gambar, mencocokkan kata dengan gambar, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana.



CANVA AI: MENGUBAH IDE MENJADI MEDIA INTERAKTIF



Peran utama: Membantu guru mengembangkan ide menjadi materi visual dan permainan edukatif yang menarik.

Pemanfaatan:

- Membuat media ajar visual dengan gambar dan teks sederhana.
- Merancang permainan edukatif Bahasa Indonesia.
- Membuat kuis, kartu kata, dan aktivitas mencocokkan gambar.
- Menyajikan materi dalam bentuk presentasi atau lembar aktivitas digital.

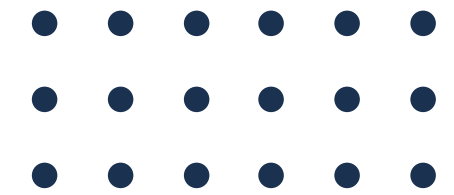


Peran utama: Membantu guru mengembangkan ide menjadi materi visual dan permainan edukatif yang menarik.

Pemanfaatan:

- Membuat media ajar visual dengan gambar dan teks sederhana.
- Merancang permainan edukatif Bahasa Indonesia.
- Membuat kuis, kartu kata, dan aktivitas mencocokkan gambar.
- Menyajikan materi dalam bentuk presentasi atau lembar aktivitas digital.

GEMINI AI: MENGEMBANGKAN MATERI DAN PERMAINAN EDUKATIF



Important Findings

■ Observation

Peserta didik lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran berbasis proyek.

■ Evidence

Sebagian besar responden menunjukkan peningkatan kemampuan menganalisis permasalahan setelah mengikuti pembelajaran.

■ Insight

Aktivitas kolaboratif membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih optimal.

■ Key Result

Mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek.





TERIMA KASIH