



PENDAMPINGAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN MEMANFAATKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Sundari^{1*}, Dehen², Sumarnie³, Agus Saputra⁴, Tanti Girsang⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS Universitas Palangka Raya

email : sundari29@fkip.upr.ac.id¹
dehen.erang@fkip.upr.ac.id²
sumarnietagab@gmail.com³
agussynkr@gmail.com⁴
tantigirsang@gmail.com⁵

*Corresponding Author

Received 24 Mei 2024; Received in revised form 23 June 2024; Accepted 31 July 2024

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada guru SMP dalam membuat media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence dan mampu membuat secara mandiri untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan September s.d November 2023 berlokasi di SMP Negeri 16 Palangka Raya. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu: koordinasi dengan mitra, Pelaksanaan Pelatihan, Pelaksanaan Pendampingan. Kegiatan pendampingan ini telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru SMP Negeri 16 Palangka Raya dalam membuat media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI). Para guru yang sebelumnya hanya memiliki keterampilan dasar komputer dan internet, kini mampu memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis AI seperti Google Workspace, Canva, dan Microsoft Office 365 untuk menciptakan modul ajar dan bahan ajar yang interaktif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri para guru dalam mengadopsi teknologi baru ke dalam proses pembelajaran. Dari hasil kegiatan ini, beberapa tantangan yang dihadapi, seperti perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara guru, dapat diselesaikan melalui bimbingan langsung dan pendampingan intensif. Guru-guru merasa terbantu dengan keberadaan modul pelatihan, petunjuk teknis, dan dukungan dari mahasiswa serta narasumber. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang dengan baik, didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, mampu memberikan dampak positif dalam pengembangan kompetensi tenaga pendidik.

Kata kunci: *Artificial Intelligence; Guru SMP; Media Pembelajaran; Pembelajaran Digital.*

Abstract

The purpose of this service is to assist junior high school teachers in creating digital learning media based on artificial intelligence and to enable them to be implemented independently in the teaching and learning process. This activity was carried out from September to November 2023 at SMP Negeri 16 Palangka Raya. The stages of implementing this service activity are: coordination with partners, Training Implementation, and Mentoring Implementation. This mentoring activity has succeeded in achieving the main goal, which is to improve the competence of SMP Negeri 16 Palangka Raya teachers in creating Digital Learning Media based on Artificial Intelligence (AI). Teachers who previously only had basic computer and internet skills are now able to utilize various AI-based applications such as Google Workspace, Canva, and Microsoft Office 365 to create teaching modules and teaching materials that are interactive, engaging, and relevant to the needs of students in the digital

era. This activity also succeeded in increasing the confidence of teachers in adopting new technology into the learning process. From the results of this activity, some of the challenges faced, such as the difference in the level of technology mastery among teachers, can be solved through direct guidance and intensive mentoring. Teachers feel helped by the existence of training modules, technical instructions, and support from students and resource persons. This shows that well-designed training, supported by adequate facilities and infrastructure, is able to have a positive impact on the development of educators' competencies.

Keywords: *Artificial Intelligence; Digital Learning; Junior High School Teachers; Learning Media.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Samsuri, 2020). Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan dalam menciptakan media pembelajaran digital (Myori, 2019). Teknologi AI memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan adaptif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Wardinur, 2019). *Artificial Intelligence* tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat berfungsi sebagai mitra kolaboratif dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Namun, dalam implementasinya di lapangan, terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Anita, 2016). Sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan panduan praktis membuat guru kesulitan dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital. Akibatnya, banyak siswa yang kurang mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal melalui teknologi tersebut, sehingga memengaruhi mutu pendidikan secara keseluruhan (Kusumaningtyas, 2023).

Untuk menjawab tantangan tersebut Sundari et al., (2022) menyatakan guru-guru perlu mengikuti kegiatan pelatihan ataupun bimtek terkait pemanfaatan teknologi untuk menunjang tugas-tugas guru dalam membuat perangkat pembelajaran, media dan modul ajar serta materi-materi berbasis digital dengan konten yang lebih menarik dan inovatif. Selanjutnya (Wijaya & Ferdinandus, 2020). menyatakan era saat ini para siswa cenderung kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar dengan sistem klasik. Seorang guru harus memiliki kompetensi sebagaimana Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 yang meliputi Sosial, Pedagogik, Kepribadian Dan Profesional (Sutisna, dkk., 2020). Para pengajar khususnya para guru di sekolah harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang ada di era digital saat ini dengan cara tetap melakukan pembaruan terhadap kompetensi yang dimiliki sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi saat



ini yang lebih dikenal sebagai era industri 4.0 (Kholisho, dkk., 2021). Sehingga dengan kompetensi yang dimiliki, guru dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman (Miftah, 2014).

Selama tiga tahun terakhir, pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan telah menunjukkan tren peningkatan penggunaan teknologi, termasuk pengembangan media pembelajaran digital. Penelitian terdahulu banyak berfokus pada pelatihan dasar penggunaan teknologi, seperti penggunaan platform pembelajaran daring atau perangkat lunak pembelajaran (Elizabeth, 2021). Beberapa studi, seperti pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dan modul berbasis digital, berhasil meningkatkan kompetensi guru (Wibowo, 2023). Namun, pengabdian yang secara khusus berfokus pada pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembuatan media pembelajaran masih sangat terbatas (Wakhidah, 2024). Hal ini menunjukkan adanya celah yang dapat diisi oleh kegiatan ini untuk memberikan kontribusi yang lebih spesifik dan inovatif.

Urgensi kegiatan pendampingan ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman (Afifulloh, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendampingan intensif dapat membantu guru memahami teknologi baru dengan lebih baik dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakannya (Basri, 2023). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi langkah strategis untuk memperkuat ekosistem pendidikan berbasis teknologi di Indonesia, khususnya di tingkat SMP.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada guru SMP dalam membuat media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* dan mampu membuat secara mandiri untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Pada akhirnya, kegiatan ini bermanfaat untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan September s.d November 2023 berlokasi di SMP Negeri 16 Palangka Raya Jl. Petuk Katimpun Km 10, Kel. Petuk Katimpun Kec. Jekan Raya Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantan Tengah 73118. Kegiatan ini secara keseluruhan melibatkan Guru-guru yang terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran. Kelompok guru yang ditargetkan untuk mengikuti kegiatan ini adalah para guru yang sudah mengikuti seleksi terlebih dahulu, yaitu guru yang memiliki pemahaman dasar tentang cara mengoperasikan komputer dan pemahaman tentang penggunaan internet. Pertimbangan dalam proses seleksi ini adalah untuk mempermudah kegiatan pelatihan karena keterbatasan waktu, sehingga akan sulit proses pelaksanaannya apabila guru yang mengikuti pelatihan

tidak memiliki pemahaman dasar tentang cara mengoperasikan komputer dan penggunaan internet.

Pengabdian Kepada Masyarakat Program Dosen Pendukung SDM Unggul (PDPSU), Tim terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan mengambil data dengan cara observasi lapangan. Dalam studi pendahuluan tersebut, Tim Pengusul melakukan survei lokasi, diskusi mengenai keinginan mitra untuk memulai menggali data, permasalahan yang dihadapi selama ini dengan beberapa tahap sebagai berikut :

Koordinasi dengan mitra

Koordinasi dengan mitra sebelum kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah melakukan koordinasi dengan mitra yaitu SMP Negeri 16 Palangka Raya. Koordinasi yang dilakukan yaitu menghubungi Kepala Sekolah untuk mengetahui jumlah guru yang dianggap mampu dan dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan pendampingan, pelatihan dan praktik membuat Media Pembelajaran dan modul ajar dengan Aplikasi Google, *Google Doc*, *Google spreadsheet*, *Google Slides*, aplikasi Microsoft 365, desain materi dengan Canva memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI).

Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan direncanakan pada bulan Oktober 2023 yang dihadiri oleh guru-guru sebagai peserta yang berasal dari SMP Negeri 16 Palangka Raya dan sudah terdaftar memiliki kemampuan dasar komputer serta kemampuan dasar mengaplikasikan internet. Pelaksanaan pelatihan dipandu oleh Dosen dari Universitas Palangka Raya dan dibantu oleh mahasiswa untuk mendampingi para guru jika mengalami kesulitan selama pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Pendampingan

Pendampingan saat pelaksanaan kegiatan masing-masing peserta diberikan modul untuk dapat dipelajari sehingga para guru yang telah mengikuti kegiatan Pelatihan dan praktik mampu membuat Media Pembelajaran dan modul ajar Aplikasi *Google*, *Google Doc*, *Googel spreadsheet*, *Google Slides*, aplikasi Microsoft 365, desain materi dengan Canva dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI). Apabila guru-guru mengalami kesulitan setelah pelaksanaan pelatihan maka dapat meminta bantuan kepada mahasiswa yang telah di tunjuk sebagai pendamping untuk melakukan pendampingan lanjutan. Namun apabila mahasiswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan tersebut, guru dapat langsung berkonsultasi dengan Pemateri/Narasumber melalui media sosial yang diberikan saat pelaksanaan kegiatan.

Sebelum hari pelaksanaan kegiatan pelatihan, laptop yang akan digunakan masing-masing guru dipastikan telah terinstall aplikasi Canva, akun Google dan Microsoft Office 365, karena nantinya aplikasi-aplikasi tersebut akan digunakan pada saat pelatihan. Selain itu para guru diminta untuk mempersiapkan bahan ajar dan modul yang dimiliki untuk mempermudah pelaksanaan pelatihan..



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang sudah diprogramkan sebelumnya, waktu efektif pelaksanaan kegiatan Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) Bagi Guru Di SMP Negeri 16 Palangka Raya selama 3 Bulan mulai dari bulan September s/d November 2023 sudah terlaksana dengan baik dan lancar sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Berikut kegiatan yang telah dilaksanakan di lapangan:

Analisis Kebutuhan

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah mengumpulkan data melalui observasi langsung di lapangan. Observasi ini mencakup survei lokasi sekolah, identifikasi fasilitas yang tersedia, dan kondisi sarana pembelajaran yang dimiliki oleh guru. Tim juga melakukan pemetaan kebutuhan awal dengan melihat kesiapan para guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Proses ini dilakukan secara mendetail untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai tantangan dan potensi yang ada di SMP Negeri 16 Palangka Raya.



Gambar 1. Koordinasi Bersama Kepala SMP Negeri 16 Palangka Raya

Selain observasi, tim pengabdian juga mengadakan diskusi langsung dengan para guru untuk menggali kebutuhan dan harapan mereka terkait program pelatihan ini. Diskusi ini mencakup pertanyaan tentang tingkat pemahaman guru terhadap teknologi AI, kendala yang mereka hadapi dalam membuat media pembelajaran digital, serta dukungan yang mereka perlukan. Pendekatan ini dirancang agar kegiatan pengabdian dapat disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga program yang dirancang benar-benar relevan dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas guru dan pembelajaran di SMP Negeri 16 Palangka Raya.

Menyediakan Sarana dan Prasarana Kegiatan

Tahap lanjutan kegiatan ini difokuskan pada penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pelatihan. Fasilitas yang disiapkan meliputi ruang pelatihan yang dilengkapi dengan perangkat keras seperti laptop, komputer, dan proyektor, serta koneksi internet yang stabil. Selain itu, perangkat lunak pendukung seperti platform AI untuk pembuatan media pembelajaran, aplikasi desain grafis, dan editor video juga disiapkan. Tim pengabdian juga menyediakan modul pelatihan yang dirancang khusus untuk memandu peserta dalam memahami dan mempraktikkan penggunaan AI dalam membuat media pembelajaran digital. Penyediaan fasilitas ini bertujuan untuk memastikan kelancaran kegiatan dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi para peserta.

Menyediakan Materi, Modul dan Juknis kegiatan PKM

Tim pengabdian menyediakan materi, modul, dan petunjuk teknis (Juknis) sebagai bagian dari persiapan kegiatan pelatihan. Materi pelatihan dirancang dengan pendekatan praktis dan relevan, mencakup dasar-dasar penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan media pembelajaran digital, serta langkah-langkah teknis untuk mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada para peserta terkait potensi AI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Selain itu, modul pelatihan disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan diikuti oleh peserta. Modul ini berisi panduan langkah demi langkah, mulai dari pengenalan teknologi hingga pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Tim juga melengkapi modul dengan contoh-contoh praktis dan latihan untuk mempermudah peserta dalam mempraktikkan materi yang disampaikan. Petunjuk teknis (Juknis) disediakan untuk membantu mitra, yaitu SMP Negeri 16 Palangka Raya, dalam mengelola kegiatan pelatihan secara terorganisir. Juknis ini mencakup jadwal kegiatan, alur pelatihan, serta mekanisme evaluasi, sehingga semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal.

Melaksanakan Kegiatan Pelatihan

Pelatihan pembuatan modul dan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi guru-guru di SMP Negeri 16 Palangka Raya dilaksanakan secara terstruktur dan melibatkan peserta yang telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan komputer dan internet. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembuatan modul dan bahan ajar. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diwajibkan memastikan kesiapan perangkat yang akan digunakan, seperti laptop pribadi dengan koneksi internet yang memadai.





Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pendampingan

Sarana dan prasarana pelatihan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di SMP Negeri 16 Palangka Raya, yaitu ruang laboratorium komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet. Setiap guru membawa laptop masing-masing yang terhubung dengan internet sebagai alat utama untuk mengikuti pelatihan. Pelaksanaan pelatihan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang sudah akrab dengan dunia pendidikan, seperti Google Workspace, Microsoft Office 365, dan Canva. Selain itu, aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT dan tool desain AI lainnya juga diperkenalkan kepada peserta sebagai alat untuk mempermudah proses pembuatan modul dan bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Pada sesi awal pelatihan, peserta diberikan pengantar mengenai konsep dasar Artificial Intelligence dan potensi penerapannya dalam pendidikan. Fasilitator menjelaskan bagaimana AI dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang personalisasi dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Setelah memahami teori dasar, peserta diajak untuk mencoba langsung menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian.



Gambar 3. Pemaparan Teori Tentang Media Pembelajaran Digital

Selama pelatihan, guru-guru diajarkan langkah-langkah untuk membuat modul pembelajaran yang menarik menggunakan Canva dan Microsoft Office 365. Peserta juga belajar cara menggunakan fitur-fitur berbasis AI, seperti pembuatan kuis interaktif, analisis data pembelajaran, hingga pengolahan teks otomatis. Salah satu sesi pelatihan yang mendapat respons antusias dari peserta adalah penggunaan Canva untuk mendesain modul ajar yang menarik secara visual, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.



Gambar 4. Praktik Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Integrasi AI

Di samping itu, peserta juga diajarkan cara menyusun bahan ajar berbasis online dengan memanfaatkan platform Google Workspace, seperti Google Docs dan Google Slides, yang terintegrasi dengan teknologi AI. Guru-guru diajak untuk mempraktikkan cara menyusun bahan ajar yang dapat diakses secara daring oleh siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel. Dengan adanya pelatihan ini, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga pengalaman langsung dalam menciptakan media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.



Gambar 5. Guru Mempraktikkan Membuat Media Pembelajaran Digital

Secara keseluruhan, pelatihan ini berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi peserta. Guru-guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Kegiatan Pendampingan

Kegiatan pendampingan kepada setekah mengikuti pelatihan guru-guru diberikan bekal materi dan modul untuk dapat dipelajari secara mandiri sehingga guru-guru dapat mengembangkan dan membuat modul ajar serta Materi ajar berbasis digital dengan memanfaatkan AI, apabila guru-guru mengalami kesulitan dapat menghubungi mahasiswa yang di tunjuk oleh tim sebagai pendamping. Namun apabila mahasiswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan, guru dapat berkonsultasi dengan narasumber dan tim pelaksana melalui sosial media WA Grup dan Zoom Meeting yang diberikan saat pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan modul dan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi guru di SMP Negeri 16 Palangka Raya menunjukkan dampak kebermanfaatannya yang nyata dalam meningkatkan kompetensi guru. Hasil ini sejalan dengan beberapa program pengabdian lainnya yang menunjukkan bahwa pendampingan dalam penerapan teknologi berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara umum. Salah satu penelitian relevan dilakukan oleh Ridwan et al. (2022), yang mengungkapkan bahwa pelatihan berbasis teknologi meningkatkan keterampilan teknis guru dalam membuat media pembelajaran digital, terutama ketika difasilitasi dengan modul dan panduan yang terstruktur.

Dalam konteks pelatihan ini, pendekatan yang digunakan menekankan pembelajaran berbasis praktik langsung. Guru-guru tidak hanya menerima teori tentang manfaat AI, tetapi juga dilatih untuk mengintegrasikan teknologi ini secara konkret ke dalam pembelajaran. Hal ini mendukung teori belajar eksperiensial, yang menyatakan bahwa pengalaman langsung adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kompetensi seseorang. Sebagai bukti, banyak peserta yang berhasil membuat modul ajar digital menggunakan Canva dan Microsoft Office 365 serta bahan ajar online melalui Google Workspace, meskipun sebelumnya mereka hanya memiliki kemampuan dasar dalam teknologi komputer dan internet (Desy, 2022).

Lebih lanjut, penelitian pengabdian yang dilakukan oleh Fitrianingtyas, (2021) tentang pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang serupa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa guru yang diberi pendampingan intensif mampu menghasilkan konten pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan guru yang hanya diberi pelatihan tanpa praktik langsung. Pendekatan serupa diterapkan dalam kegiatan ini, di mana peserta tidak hanya diajarkan secara

teori tetapi juga diminta untuk langsung mempraktikkan pembuatan modul dan media pembelajaran digital.

Dalam pembahasan ini, terlihat pula bahwa keberhasilan pelatihan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Berdasarkan hasil observasi lapangan, pemanfaatan ruang laboratorium komputer yang dilengkapi dengan akses internet di SMP Negeri 16 Palangka Raya menjadi faktor kunci yang mendukung kelancaran pelatihan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Hasan et al. (2023), yang menekankan bahwa keberadaan infrastruktur teknologi yang mendukung merupakan prasyarat utama untuk keberhasilan pelatihan berbasis digital. Selain itu, penyediaan aplikasi berbasis AI, memberikan kemudahan bagi guru dalam memproduksi bahan ajar yang inovatif dan interaktif.

Namun, pelatihan ini juga menemukan tantangan, yaitu perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara guru. Meskipun sebagian besar peserta memiliki kemampuan dasar komputer, beberapa di antaranya membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara kerja aplikasi berbasis AI. Hal ini mengindikasikan pentingnya pendampingan berkelanjutan setelah pelatihan selesai. Penelitian yang dilakukan oleh Triyono et al. (2019) tentang pendampingan lanjutan bagi guru setelah pelatihan menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan mampu meningkatkan efektivitas pelatihan dan memastikan implementasi hasil pelatihan di kelas. Oleh karena itu, tindak lanjut dari kegiatan ini perlu dirancang untuk mendukung guru dalam memanfaatkan hasil pelatihan secara maksimal.

Dari sudut pandang analisis dampak, pelatihan ini memberikan efek positif tidak hanya pada kompetensi guru, tetapi juga pada potensi peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Tetep et al. (2022) dan Nisa, et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki korelasi positif dengan motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis AI. Untuk memaksimalkan hasil pelatihan, diperlukan pendampingan lanjutan dan pengembangan program pelatihan serupa yang lebih luas agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak guru di berbagai sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pendampingan ini telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru SMP Negeri 16 Palangka Raya dalam membuat media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI). Para guru yang



sebelumnya hanya memiliki keterampilan dasar komputer dan internet, kini mampu memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis AI seperti Google Workspace, Canva, dan Microsoft Office 365 untuk menciptakan modul ajar dan bahan ajar yang interaktif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri para guru dalam mengadopsi teknologi baru ke dalam proses pembelajaran. Dari hasil kegiatan ini, beberapa tantangan yang dihadapi, seperti perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara guru, dapat diselesaikan melalui bimbingan langsung dan pendampingan intensif. Guru-guru merasa terbantu dengan keberadaan modul pelatihan, petunjuk teknis, dan dukungan dari mahasiswa serta narasumber. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang dengan baik, didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, mampu memberikan dampak positif dalam pengembangan kompetensi tenaga pendidik.

Sebagai saran untuk pengabdian selanjutnya, diperlukan program pendampingan lanjutan untuk memastikan implementasi hasil pelatihan secara optimal di lingkungan sekolah. Pendampingan ini dapat dilakukan melalui konsultasi daring secara berkala, pengembangan modul tambahan, dan pelatihan tingkat lanjut untuk meningkatkan kemampuan guru dalam eksplorasi lebih jauh teknologi berbasis AI. Selain itu, disarankan untuk memperluas cakupan pelatihan agar dapat menjangkau lebih banyak guru di berbagai sekolah, sehingga dampak positifnya dapat dirasakan secara luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan teknologi berbasis AI dalam pendidikan dapat terus berkembang, sejalan dengan tuntutan era digital, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional..

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat khususnya LPPM Universitas Palangka Raya serta Kepala Sekolah dan Guru-guru di SMPN-16 Palangka Raya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Anita, Nanik. Puspitasari, T. D., dan Habibi, A. (2016). Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Prosiding*, 164-167. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/234>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>

- Desy Irafadillah Effendi, Hidayat, M. T., Ayu Suciani, Azrul Rizki, Nuriana, & Tety Mustika. (2022). Pelatihan Bahan Ajar Sastra Berbasis Multiplatform bagi Guru MGMP Bahasa Indonesia. *International Journal of Community Service Learning*, 6(3), 270–278. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i3.52091>
- Elizabeth, T., Pratama, D., Alamsyah, D., Yoannita, Y., Inayatullah, I., dan Tinaliah, T. (2021). Pelatihan Aplikasi Screen Recorder dan Video Conference Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar. *Absyara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1): 49-55. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3495>
- Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumi atmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Hasan, S., Intang Sappaile, B., Widagdo, D., Rahayu, W., Sarumaha, Y. A., & Sutanto, A. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Masyarakat. *Community Development Journal*, 4(2), 2530–2534.
- Kusumaningtyas, D. I., Kumalasan, M. P., Aini, D. F. N., & P, S. D. (2023). Memaksimalkan Kualitas Guru SD Muhammadiyah 5 Batu Melalui Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran Digital. *Abdimas Galuh*, 5(1), 815. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.10057>
- Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., dan Fathoni, A. (2021). Pelatihan pembuatan dan editing video bagi guru SD untuk menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1): 119-127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>.
- Mailani, Ikrima. dkk, (2024). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Afasa Pustaka
- Miftah, Muhammad. 2014. Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Tekenologi Pendidikan*, 2(1), 286-298. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--12>
- Myori, Dwiprima Elvanny. Hidayat, R., Eliza, F., dan Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2): 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nisa', R., & Khozain, N. (2023). Development of Android-Based Indonesian Cultural Exploration Educational Game for Madrasah Ibtidaiyah Students . *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 243–268. <https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v15i2.550>
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 268–286. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Rifky, S., Putra, J. M., Ahmad, A. T., Widayanthi, D. G. C., Abdullah, G., Sunardi, S., & Syathroh, I. L. (2024). Pendidikan Yang Menginspirasi: Mengasah Potensi Individu. Yayasan Literasi Sains Indonesia.



- Samsuri, T., Muliadi, A., Muhali, M., Asy'ari, M., Prayogi, S., dan Hunaepi, H. (2020). Pelatihan desain media interaktif pada pembelajaran daring bagi dosen pendidikan biologi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2): 64-69. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2745>
- Soemantri, Sandha. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1): 64-69. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>
- Sundari, Rohaetin, S., Lenlioni, L., Novianty, D., & Oktarina, M. S. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bagi Guru di SDN 1 Sabaru Kota Palangka Raya. *Pengabdian Kampus: Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 115-120. <http://dx.doi.org/10.52850/jpmupr.v9i2.7936>
- Sutisna, U., Elkarimah, M. F., dan Asma, F. R. 2020. Pengembangan kompetensi profesional guru PAI melalui pemanfaatan teknologi informasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2): 43-48. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2629>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., dan Firmadani, F. 2020. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170-178.
- Tetep, T., & Arista, Y. (2022). Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. *The Innovation of Social Studies Journal*, 4(1), 99. <https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537>
- Triyono, T., Dwi Febriani, R., Hidayat, H., & Nora Dwi Putri, B. (2019). Pelatihan Penggunaan Teknologi Informasi Kepada Guru Bimbingan dan Konseling. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v2i1.2829>
- Wardinur. dan Mutawally, Fuadi. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2): 167-182. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Wijaya, F., dan Ferdinandus, S. 2020. Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan WebBlog bagi Guru-Guru SMP Negeri 10 Ambon Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Jamak*, 3(1): 217-223. <https://doi.org/10.31959/jpmj.v3i1.454>
- Wakhidah, E. N., Sulaeman, M., Metris, D., Priambodo, A., & Prakoso, R. D. (2024). Peran Artificial Intelligence Dalam Transformasi Sumber Daya Manusia Pendidikan: Peningkatan Kualitas Vs Penggantian. *Jurnal Development*, 2(1), 10-23. <https://doi.org/10.53978/jd.v12i1.383>
- Wibowo, T. U., Akbar, F., ilham, S. R., & Fauzan, M. S. (2023). Tantangan dan Peluang Penggunaan Aplikasi Chat GPT Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Dimensi 5.0. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 69-76. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4226>