



PELATIHAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK PEMBUATAN PERANGKAT PEMBELAJARAN CEPAT BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH ATAS

Karmila Suryani¹⁾, Khairudin²⁾, Fitrina Harmaini³⁾, Ade Fitri Rahmadani⁴⁾, Rini Widyastuti⁴⁾, Nabhan Arroofi Arpani⁵⁾

1,4,5 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta

2 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta,

3 Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta

Email: karmila.suryani@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Namun, banyak guru di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi ini akibat keterbatasan waktu, pemahaman, dan akses sumber daya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SMAN 1 Pariangan dalam menggunakan AI untuk merancang perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), asesmen, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Metode kegiatan meliputi tahap pra-kegiatan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan menggunakan aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Teachy. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta mencapai 87,9%, menandakan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan guru. Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan literasi digital dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis Deep Learning. Kegiatan serupa telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yang menegaskan pentingnya integrasi AI dalam pendidikan, namun pelatihan ini berfokus pada pendekatan praktis yang langsung dapat diterapkan di kelas.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, perangkat pembelajaran, guru SMA, pelatihan, Deep Learning

ABSTRACT

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) has transformed various sectors, including education, by providing innovative solutions for developing effective and adaptive learning materials. However, many high school teachers still face challenges in utilizing AI due to limited digital literacy, time constraints, and lack of practical guidance. This community service program aimed to enhance the competence of teachers at SMAN 1 Pariangan in designing learning tools such as lesson plans, assessments, and student worksheets through AI-based applications. The activity adopted a participatory action learning approach, consisting of four stages: pre-activity coordination, preparation, training implementation, and evaluation. The training involved the use of AI platforms such as ChatGPT, Gemini, and Teachy to support the creation of differentiated and deep learning-based lesson plans. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed descriptively. The evaluation results showed an average participant satisfaction score of 87.9%, indicating that the training effectively improved teachers' skills in applying AI to learning design. Compared to previous community service programs, this activity emphasizes hands-on experience and the practical integration of AI into classroom planning. The program has a significant impact on improving teachers' creativity, confidence, and digital literacy, aligning with Indonesia's educational digital transformation agenda.

Keywords: Artificial Intelligence, learning tools, teacher training, deep learning, digital literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Transformasi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks ini, Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan menjadi salah satu inovasi yang mampu memberikan dampak signifikan terhadap proses belajar mengajar (Zawacki-Richter et al., 2022). AI tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai co-creator dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan personal. Di Indonesia, penerapan AI dalam pendidikan masih berada pada tahap awal. Banyak guru belum memahami potensi dan cara penggunaannya secara optimal. Padahal, AI dapat membantu dalam otomatisasi pembuatan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen asesmen yang disesuaikan dengan profil peserta didik (Rahman & Putri, 2023). Dengan memanfaatkan AI, guru dapat mempercepat proses perancangan pembelajaran tanpa mengurangi kualitas isi dan relevansi terhadap kurikulum yang berlaku. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru, terutama di daerah-daerah, masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan AI. Hasil survei Fitriani et al. (2021) mengungkapkan bahwa tingkat literasi digital guru di Indonesia masih tergolong sedang, dengan keterbatasan utama pada kemampuan eksplorasi teknologi dan pemanfaatan platform berbasis AI. Hambatan lain yang dihadapi guru meliputi:

1. Keterbatasan waktu dalam menyusun perangkat pembelajaran secara manual;
2. Kurangnya pengetahuan praktis tentang tools AI yang dapat digunakan;
3. Minimnya pelatihan dan pendampingan dari lembaga pendidikan atau pemerintah; serta
4. Persepsi negatif terhadap AI yang dianggap rumit, mahal, dan tidak relevan dengan konteks pendidikan dasar dan menengah (Kurniawati et al., 2020).

Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya. Oleh karena itu, diperlukan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang tidak hanya mengenalkan konsep AI, tetapi juga memberikan pelatihan praktis agar guru dapat langsung menerapkan teknologi tersebut dalam konteks pembelajaran.

Pelatihan pemanfaatan AI untuk guru memiliki urgensi strategis. Menurut Nugroho et al. (2022), peningkatan kompetensi digital guru berkontribusi langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan dan motivasi belajar siswa. AI memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana guru dapat merancang kegiatan belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, pendekatan berbasis AI juga mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran mendalam (deep learning) dua pendekatan yang menjadi fokus Kurikulum Merdeka saat ini. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pariangan, yang merupakan sekolah mitra Universitas Bung Hatta. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru di sekolah tersebut masih menyusun perangkat pembelajaran secara manual. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan tools AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Teachy untuk mempercepat penyusunan RPP, asesmen, dan LKPD. Pelatihan ini diharapkan mampu:

1. Menghemat waktu dan tenaga guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran,
2. Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru, serta
3. Mendorong guru untuk mengintegrasikan pendekatan deep learning dalam pembelajaran.

Selain itu, kegiatan ini juga mendukung program transformasi digital pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2025, yang menekankan pentingnya peningkatan literasi digital dan penguasaan teknologi oleh tenaga pendidik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bukan hanya relevan dari segi kebutuhan praktis, tetapi juga berkontribusi terhadap kebijakan strategis nasional dalam menciptakan ekosistem pendidikan berbasis teknologi.

Secara akademis, kegiatan ini juga memperkuat penelitian-penelitian terdahulu yang menyoroti efektivitas pelatihan berbasis AI bagi guru. Sari & Wibowo (2021) menekankan bahwa pelatihan yang disertai praktik langsung akan lebih berdampak pada peningkatan self-efficacy guru dibandingkan pelatihan berbasis teori semata. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah hands-on training, di mana peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan konsep, tetapi juga melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi AI untuk menghasilkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Dengan analisi situasi tersebut, kegiatan pengabdian ini memiliki signifikansi yang kuat baik secara praktis maupun teoretis. Praktisnya, kegiatan ini memberikan solusi konkret atas kesulitan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan cepat dan efektif.

Sementara dari sisi teoretis, kegiatan ini berkontribusi terhadap pengembangan model pelatihan guru berbasis teknologi yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di Indonesia.

METODE

Kemampuan untuk memanfaatkan AI yang terkait dengan pelaksanaan tugas guru saat ini masih belum memadai, khususnya guru-guru yang ada di SMAN 1 Lareh Sago Halaban, dikarenakan sebagian guru mungkin belum sepenuhnya memahami bagaimana AI dapat bermanfaat bagi pekerjaan mereka. Mereka mungkin menganggap AI sebagai sesuatu yang rumit, mahal, atau hanya relevan untuk bidang teknologi. Kurangnya sosialisasi dan demonstrasi tentang penerapan AI yang praktis dalam pembelajaran dapat menjadi penyebabnya. Selain itu, Guru membutuhkan contoh-contoh penerapan AI yang konkret dan relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Tanpa contoh yang jelas, sulit bagi mereka untuk membayangkan bagaimana AI dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

a. Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra juga penting agar dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, tool dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

b. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini adalah pembuatan materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi, dan pemilihan aplikasi yang tepat yang memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat .

c. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori aplikasi AI, kelebihan dan kekurangannya. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan perangkat pembelajaran berikut Tools yang digunakan, diantaranya; Avidnote, ChatGPT, Gemini, Teachy dan lain sebagainya. Setelah praktik selesai, barulah peserta diminta untuk merancang sendiri perangkat pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan siswanya dengan menggunakan konsep pembelejaran berdiferensiasi.

d. Tahapan Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey melalui kuisioner. Perlu perancangan kuisioner yang tepat dan divalidasi oleh ahli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mai 2025 dengan menggunakan Perangkat Chat Gpt sebagai media AI. Kegiatan diawali pembukaan oleh Kepala Sekolah dan wakil dan sambutan oleh Ketua Tim seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pembukaan oleh Kepala sekolah dan Kaprodi PTIK

Kegiatan berikutnya adalah pemberian materi dengan topik Pembuatan Perangkat Pembelajaran Inovatif menggunakan Artificial Inteligent (AI) oleh Dr. Karmila Suryani, M.Kom dan Dr. Khairudin, M.Si. Pendekatan deep learning (Pembelajaran Mendalam) dalam Pendidikan termasuk hal yang baru untuk diterapkan. Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful) melalui olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu. Pendekatan ini menawarkan berbagai manfaat diantaranya; meningkatkan pemahaman konsep yang mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, menumbuhkan karakter positif serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan Penggunaan AI berbasis pendekatan Deep Learning berbasis AI, Guru-guru di SMAN 1 Pariangan dapat memahami cara cepat merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Prompt yang sesuai dengan mata Pelajarannya.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Para peserta terdiri dari semua guru di SMAN 1 Pariangan ditambah dengan tenaga kependidikan dan perwakilan siswa SMAN 1. Karena materi melibatkan komputer dan perangkat pendukungnya, maka penyampaian materi langsung diiringi praktek. Dalam penyampaian materi tim secara personel mendatangi setiap guru yang memerlukan bantuan dan membimbing dalam membuat produk RPP (Modul Ajar), Bentuk Asesmen dan LKPD melalui AI seperti gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian Materi praktek simulasi

Dalam kegiatan ini Juga dibantu oleh beberapa mahasiswa dari prodi PTIK dan PMAT untuk memandu praktek dalam menggunakan computer dan aplikasi Chat Gpt yang sesuai dengan Prompt yang telah dibuat guru.



Gambar 3. Asistensi oleh Mahasiswa

Setelah penyajian materi maka diakhiri dengan penutupan dan foto Bersama seperti pada Gambar 4



Gambar 4. Foto Bersama setelah Penutupan

Setelah penutupan, setiap guru melakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan melalui google form serta tim mewawancarai langsung beberapa guru yang telah mengikuti kegiatan PKM dan diperoleh beberapa pernyataan dari guru antara lain:

1. Guru-guru SMAN 1 Pariangan telah mendapatkan pengetahuan praktis penggunaan AI dalam merancang Modul Ajar, Asesmen dan LKPD.
2. Guru-guru sudah terampil dalam menggunakan Prompt dalam merancang perangkat pembelajaran. Kebanyakan Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung tugas profesionalnya.
3. Respons Positif dari Guru karena selama simulasi, Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan Prompt di AI sehingga merasakan perubahan persepsi yang selama ini masih menggunakan media yang konvensional untuk beralih ke media AI yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, peserta diwajibkan mengisi kuisioner yang memuat indikator tentang materi dan metoda pelatihan (Lampiran). Terdapat 6 (enam) indikator dengan masing-masing 3 statemen yang diberikan kepada audien, yaitu

- a. Relevansi dan Kebutuhan (3 Pernyataan)
- b. Pemahaman Konsep dan Penerapan (3 Pernyataan)
- c. Keterampilan Praktis (3 Pernyataan)
- d. Fasilitator dan Metode Pelatihan (3 Pernyataan)
- e. Dampak dan Rencana Tindak Lanjut (3 Pernyataan)
- f. Kepuasan Umum (2 Pernyataan)

Sebanyak 23 peserta yang memberi jawaban yang berisi pernyataan dengan pilihan 1=sangat tidak setuju, 2= Tidak setuju, 3 = Netral, 4=Setuju, dan 5= Sangat Setuju, diperoleh hasil Tabel 1.

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	%
a	311	345	90,1
b	296	345	85,8
c	300	345	87,0
d	301	345	87,2
e	306	345	88,7
f	204	230	88,7
	Rata-Rata	87,9	

Tabel 1 terlihat bahwa setiap indicator memperoleh skor diatas 85% dengan rata-rata 87,9%. Hal ini menyatakan bahwa pelatihan dinilai berhasil dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dapat secara nyata membantu guru dalam mempercepat dan memperkaya proses penyusunan perangkat pembelajaran. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan metode manual dengan format konvensional. Namun, setelah pelatihan, guru mampu menghasilkan perangkat pembelajaran digital berbasis AI yang lebih interaktif, efisien, dan kontekstual. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahman dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembuatan perangkat pembelajaran dapat memangkas waktu penyusunan hingga 60% dibandingkan dengan cara tradisional. Selain itu, AI juga memungkinkan penyesuaian materi berdasarkan karakteristik siswa dan kebutuhan kompetensi yang ditargetkan. Konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini menunjukkan keberhasilan model pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (hands-on learning) yang memberikan pengalaman nyata kepada peserta. Model ini efektif meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh temuan Sari dan Wibowo (2021) bahwa pelatihan yang

melibatkan praktik langsung memberikan dampak lebih signifikan terhadap peningkatan self-efficacy guru dibandingkan pelatihan berbasis ceramah. Selain itu, pelatihan ini memberikan pemahaman kepada guru tentang konsep pembelajaran mendalam (Deep Learning), yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif, reflektif, dan bermakna dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan AI, guru dapat merancang skenario pembelajaran yang menumbuhkan higher-order thinking skills (HOTS) serta meningkatkan partisipasi siswa. Pendekatan ini konsisten dengan hasil studi Rizqiyah et al. (2023) yang menegaskan bahwa integrasi AI dan deep learning dalam pendidikan mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Evaluasi pascapelatihan juga menunjukkan adanya perubahan sikap positif guru terhadap teknologi AI. Sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri menggunakan AI sebagai mitra dalam pekerjaan profesional mereka. Guru yang awalnya menganggap AI rumit dan tidak relevan kini menyadari manfaatnya sebagai alat bantu strategis. Hal ini mendukung temuan Fitriani et al. (2021) yang menyatakan bahwa peningkatan literasi digital guru sangat bergantung pada pendekatan pelatihan yang kontekstual dan berkelanjutan. Dibandingkan dengan kegiatan pengabdian serupa di beberapa lokasi lain, pelatihan di SMAN 1 Pariangan memiliki keunggulan dalam hal pendekatan aplikatif dan personalisasi pembelajaran berbasis AI. Misalnya, kegiatan yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2022) di Kota Malang lebih berfokus pada pembuatan media ajar berbasis AI, sementara pelatihan ini menekankan pada penggunaan AI untuk seluruh siklus perencanaan pembelajaran, mulai dari perumusan capaian hingga penilaian hasil belajar.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap transformasi digital di sektor pendidikan, terutama dalam peningkatan kompetensi guru. Hasil pelatihan ini juga mendukung program Transformasi Digital Pendidikan Nasional yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) dalam RPJMN 2020–2025, yang menekankan pentingnya penguatan literasi digital tenaga pendidik. Secara konseptual, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada pendampingan, pelatihan berkelanjutan, dan kesiapan mental guru untuk beradaptasi dengan inovasi digital. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dalam bentuk mentoring dan coaching clinic sangat disarankan agar kompetensi yang diperoleh dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di sekolah.

Implikasi Pengabdian

Hasil kegiatan ini memiliki beberapa implikasi penting:

1. Pelatihan berbasis AI dapat menjadi model pelatihan guru yang replikatif di sekolah lain, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya teknologi.
2. Kegiatan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik di mana teknologi menjadi scaffolding bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna.
3. Program ini selaras dengan arah kebijakan nasional dalam penguatan literasi digital tenaga pendidik sebagaimana diatur dalam RPJMN 2020–2025.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan perangkat pembelajaran bagi guru SMA di SMAN 1 Pariangan telah berhasil meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh tingkat kepuasan rata-rata 87,9%, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam membantu guru memahami konsep dasar, teknik prompting, serta aplikasi praktis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Teachy dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta asesmen berbasis deep learning. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan kreativitas guru, sekaligus mendukung kebijakan Transformasi Digital Pendidikan Nasional. Hasil pelatihan memperlihatkan perubahan paradigma guru dari sekadar pengguna pasif teknologi menjadi perancang pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan reflektif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Secara konseptual, kegiatan ini memperkuat teori bahwa keberhasilan penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh keterampilan, pendampingan, dan kesiapan mental pengguna. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki nilai strategis dalam mendorong terwujudnya ekosistem pendidikan yang cakap digital di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan pengalaman dan hasil kegiatan PKM yang sudah diperoleh, disarankan beberapa langkah tindak lanjut: Pertama, pendampingan lanjutan harus dilakukan melalui program mentoring atau coaching clinic agar para guru dapat terus meningkatkan kemampuan praktisnya dalam memanfaatkan aplikasi AI untuk pembelajaran. Kedua, untuk memastikan keberlanjutan, hasil pelatihan ini perlu diintegrasikan ke dalam program pengembangan profesional guru di sekolah mitra, terutama melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), sebagai bagian dari integrasi kurikulum sekolah. Ketiga, wilayah pengabdian harus diperluas ke sekolah-sekolah lain di daerah dengan tingkat literasi digital yang masih rendah guna mendukung pemerataan kompetensi guru di bidang digital. Terakhir, sangat penting untuk melakukan penelitian tindak lanjut guna mengukur dampak jangka panjang penggunaan AI terhadap kualitas pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Bung Hatta atas bantuannya berupa Dana Anggaran Pengembangan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Program Peningkatan Penelitian dengan Nomor Lembar Kerja: 07.02.13.05.2025. tanggal 16 Januari 2024

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Fitriani, N., Ramadhani, S., & Yusuf, H. (2021). Analisis Literasi Digital Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(3), 45–56.
- 2) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2025: Transformasi Digital Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemdikbudristek.
- 3) Kurniawati, D., Setiawan, A., & Hasanah, N. (2020). Persepsi Guru terhadap Penerapan Artificial Intelligence dalam Pendidikan Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- 4) Nugroho, A., Handayani, F., & Pratama, R. (2022). Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis AI di Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(1), 77–86.
- 5) Rahman, A., & Putri, M. D. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 221–233.
- 6) Rizqiyah, D., Lestari, M., & Hidayat, S. (2023). Integrasi AI dan Deep Learning dalam Pengembangan Kompetensi Siswa Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 66–74.
- 7) Sari, N., & Wibowo, R. (2021). Efektivitas Pelatihan Berbasis AI terhadap Self-Efficacy Guru dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 88–96.
- 8) Susena, K. C. (2015). Potensi Wisata di Kota Bengkulu. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/13.11114/PadamuNegeri.1.x.x1-x2>
- 9) Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2022). Systematic Review of Research on Artificial Intelligence Applications in Higher Education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(3), 1–29.