



Transformasi Kompetensi Guru Melalui Sinergi Pascasarjana UM dalam Pemanfaatan AI Guna Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif

Sinta Agustin Ningseh¹, Rustanto Rahardi², Tomi Listiawan³, Sapti Wahyuningsih⁴, Sukoriyanto⁵, Amelia Rizky⁶, A'yunnisa Tsani⁷, Ratna Maulida⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Corresponding Author: rustanto.rahardi.fmipa@um.ac.id

Article History:

Received: 30-06-2026

Revised: 09-07-2026

Accepted: 26-07-2026

Keywords: Artificial Intelligence, Workshop, Media Pembelajaran Inovatif

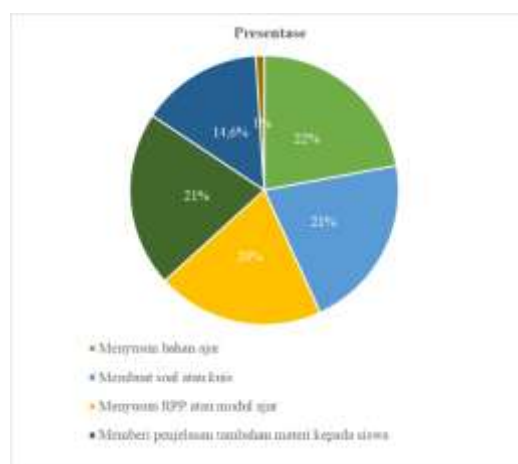
Abstract: Kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) guna mengembangkan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu faktor yang menghambat implementasi kurikulum merdeka. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini memiliki tujuan untuk membekali guru SMPN 21 Malang dengan kemampuan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif Berbasis AI melalui penguasaan platform Lumi dan Canva AI yang bersifat interaktif dan konstruktif sehingga mendorong transformasi kompetensi guru. Metode pengabdian menggunakan action research design dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui tiga tahapan berupa persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa tidak hanya memberikan wawasan secara konseptual, melainkan juga pengalaman praktik yang baik bagi guru, serta menghasilkan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, sinergi pascasarjana matematika UM dan SMPN 21 Malang dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong transformasi kompetensi guru yang relevan dengan tuntutan era digital saat ini.

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Salah satu bidang yang terus berkembang seiring perkembangan teknologi digital adalah pendidikan (Saroro & Wardhani, 2024). Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga juga menghadirkan tantangan baru bagi guru, salah satunya yang sedang menjadi topik perhatian adalah *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* memberikan beberapa manfaat yang dapat dirasakan dalam bidang pendidikan seperti membuka peluang dalam membangun pengalaman belajar yang tidak hanya *teacher centered*, melainkan juga serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa (Firdaus et al., 2023), memberikan kemudahan dalam persiapan pembelajaran mulai dari materi, modul ajar yang menarik dan interaktif (Gagaramusu et al., 2025). Kebermanfaatan tersebut menunjukkan bahwa peranan AI dalam pembelajaran telah menjadi revolusioner di bidang pendidikan (Oktavianus et al., 2023).

SMPN 21 Malang sedang berupaya untuk mengoptimalakan implementasi kurikulum merdeka, khususnya ditengah perkembangan AI melalui pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif. Hasil wawancara dengan Ketua Komunitas Belajar Guru dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMPN 21 Malang, mengungkapkan bahwa guru-guru di sekolah mitra sudah cukup lama dalam mengenal maupun menggunakan AI dalam pembelajaran. Pada implementasinya, sering kali *ChatGPT* dan *Gemini* menjadi *software* yang dipilih. Akan tetapi, penggunaan *software* tersebut masih terbatas berupa penyusunan bahan ajar berbasis teks seperti rencana perangkat pembelajaran (RPP), materi, ataupun latihan soal. Hal tersebut menegaskan bahwa penggunaan AI membantu dalam penyusunan secara cepat, namun belum mampu memanfaatkan untuk mengeksplor lebih lanjut terkait pemanfaatan AI utamanya dalam membuat media pembelajaran inovatif yang dibutuhkan oleh guru.



Gambar 1. Tujuan Pemanfaatan AI

Realitas tersebut semakin diperjelas dengan hasil kuisisioner yang dilakukan kepada guru. Berdasarkan gambar 1 menunjukkan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran belum berkontribusi pada transformasi kompetensi guru secara signifikan. Meskipun, 46,2% guru menggunakan AI setiap minggu, hanya 14,6% menggunakan AI untuk pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya potensi besar yang belum digali secara optimal, karena intensitas penggunaan sudah tinggi tetapi pemanfaatan yang dilakukan masih terbatas. Kendala yang terjadi tersebut teridentifikasi melalui kuisisioner berupa 29,7% kurangnya keterampilan atau pengetahuan dalam memanfaatkan AI secara lebih luas. Merespons kendala yang terjadi menunjukkan hal yang sejalan Tan et al. (2025) bahwa adanya kesenjangan antara potensi penggunaan AI yang sangat luas dengan praktik mengajar guru di lapangan. Namun, pelatihan pemanfaatan AI bagi guru masih sangat terbatas sehingga kompetensi guru dalam mengembangkan media berbasis AI belum merata.

Penelitian sebelumnya juga ternyata belum mampu menghadirkan solusi yang komprehensif bagi pengembangan pemanfaatan AI untuk mendorong tranformasi kompetensi guru salah satunya melalui pemanfaatan AI untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Yanti et al. (2024) yang mana adanya pelatihan AI yang hanya menjangkau sebagian guru Bahasa Indonesia dan berfokus pada penggunaan platform seperti Magic Schol AI dan Gamma AI untuk mebuat konten dasar tanpa pendampingan berkelanjutan. Sementara, penelitian yang dilakukan oleh Budiarti, Harlis, et al. (2024) yang mana menunjukkan bahwa adanya peningkatan Pemahaman

dasar guru tentang AI tetapi kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis AI masih terbatas, sehingga transformasi kompetensi belum mencapai level produksi media. Demikian juga pada penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2024) hanya berfokus pada pelatihan memanfaatkan teknologi AI untuk proses pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa sehingga guru hanya dapat menggunakan AI untuk kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, namun pelatihan tidak diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa dibutuhkan pelatihan AI bagi guru terutama untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif yang lebih memadai, sehingga workshop pemanfaatan AI yang dikembangkan dalam kegiatan ini menawarkan kontribusi penting bagi peningkatan kompetensi guru, khususnya guru SMP.

Program workshop ini urgen dilaksanakan mengingat berbagai alasan krusial yang muncul realitas ataupun data lapangan. Hasil kuisioner menyatakan sebanyak 34,9% guru berharap AI dapat dimanfaatkan untuk mengeksplorasi ide-ide inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan 32,6% sebagai sarana pendukung untuk pembuatan media pembelajaran. Namun, ditemukan bahwa hanya 24% guru yang pernah menerima pelatihan AI (Philippakos & Rocconi, 2025) yang mana pada umumnya belum bersifat mendalam (Aljemely, 2024). Padahal, potensi AI akan bermakna tergantung keterampilan guru akan penggunaan AI, yang mana bukan hanya sebagai penyedia konten melainkan juga bisa mengatur interaksi antar pelajar dengan AI (Philippakos & Rocconi, 2025) Oleh karena itu, apabila gap yang terjadi tidak segera diatasi, maka potensi AI dalam mendukung proses pembelajaran tidak bermanfaat secara optimal. Terlebih, hal ini perlu diterapkan di kurikulum merdeka yang menuntut kreativitas dan kemandirian dalam proses belajar (Firdaus & Hadi, 2023).

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) workshop AI adalah membekali guru SMPN 21 Malang dengan kemampuan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif Berbasis AI melalui penguasaan platform Lumi dan Canva AI yang bersifat interaktif dan konstruktif. Selain pelatihan teknis, program ini dirancang dengan pendampingan secara luring maupun secara daring sehingga guru tidak hanya memahami alat melainkan juga mengintegrasikan kemampuan pedagogis untuk meningkatkan kompetensi guru. Melalui keterlaksanaan kegiatan ini, guru diharapkan meningkatkan kompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sekaligus memperluas variasi strategi pembelajaran yang lebih menarik, interkatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Inovasi program ini terletak pada desain workshop yang menjawab langsung kekurangan penelitian terdahulu. Apabila pada penelitian (Anwar, 2024; Budiarti, Harlis, et al., 2024; Yanti et al., 2024) pelatihan hanya bersifat pengenalan atau belum secara mendalam, maka program ini menawarkan model pelatihan yang lebih komprehensif melalui praktik langsung, pendampingan intensif, dan produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran secara nyata. Kegiatan ini memposisikan guru bukan hanya sebagai pengguna AI tetapi sebagai pengembang media pembelajaran inovatif sehingga mendorong transformasi kompetensi guru. Dengan demikian, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) workshop pemanfaatan AI menjadi solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan kompetensi dan mendorong transformasi kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.

METODE PELAKSANAAN

Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menggunakan *action research design* dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang secara karakteristiknya mengkolaborasikan tim akademisi, praktisi, dengan pihak sekolah. Pendekatan ini dipilih karena menurut Stringer dalam (Creswell, 2012) memiliki siklus Look-Think-Act yang memungkinkan guru belajar dari pengalaman, menganalisis praktik, dan mengimplementasikan perbaikan secara berulang sehingga mendorong transformasi kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran inovatif.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan di SMPN 21 Malang sebagai mitra utama. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan kebutuhan guru dalam mengembangkan kompetensi utamanya di era digital dalam memanfaatkan AI dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini diharapkan menjadi *pilot project* yang dapat diimplementasikan di sekolah lain yang memiliki permasalahan atau karakteristik yang sama. Peserta dalam kegiatan ini adalah 40-70 guru dan calon guru (mahasiswa program asistensi mengajar) SMPN 21 Malang dari semua mata pelajaran.

Selanjutnya, metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui tiga tahapan sebagai berikut.

1. Tahapan Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi ke sekolah mitra dan menyebarkan kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan guru. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan proposal serta pengembangan modul workshop dan materi pendukung bersama narasumber. Selanjutnya, tim pengabdian menentukan platform AI yang akan digunakan agar pelaksanaan kegiatan berjalan optimal dan terarah.

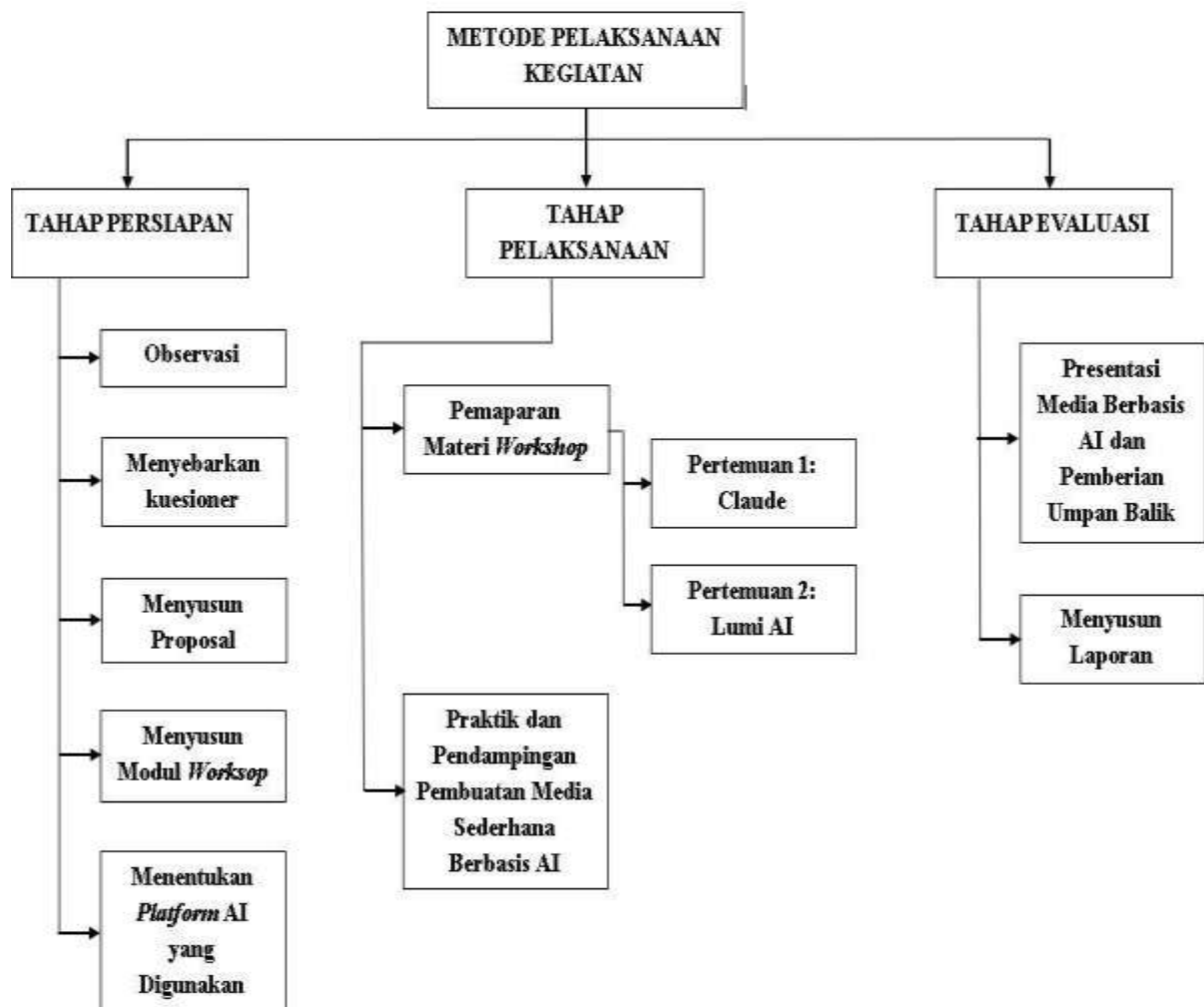
2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan workshop pengenalan AI secara luring yang terdiri dari pemaparan konsep dasar, potensi penerapannya dalam pendidikan, dan contoh media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik, di mana guru secara berkelompok membuat media sederhana sesuai mata pelajaran masing-masing. Selanjutnya dilakukan pendampingan pengembangan media secara daring, dengan tim pengabdian memberikan masukan agar produk yang dihasilkan lebih efektif dan menarik.

3. Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi kegiatan, guru mempresentasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian narasumber memberikan umpan balik atas hasil tersebut. Setelah kegiatan selesai, tim pengabdian menyusun laporan beserta dokumentasi sebagai bagian dari pertanggungjawaban kegiatan.

Adapun tahapan-tahapan dalam metode penelitian direpresentasikan melalui gambar 2 berikut:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Seluruh data pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) meliputi transkrip wawancara, hasil observasi, hasil kuisisioner, produk media pembelajaran inovatif yang dikembangkan maupun releksasi peserta dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan kerangka Miles et al. (2014). Analisis tersebut berupa 1). Kondensasi data, yang mana menyeleksi informasi penting terkait kompetensi guru dalam membuat media media pembelajaran inovatif berbasis AI; 2). Penyajian data, yang aman menyajikan temuan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel ataupun diagram untuk menunjukkan hubungan maupu gambaran secara jelas terkait temuan yang dipeorleh; 3). Penarikan kesimpulan, yang mana merelasikan temuan dari berbagai sumber data untuk menggambarkan informasi yang diberikan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Kegiatan

Tahap pertama dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) “Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru” adalah persiapan kegiatan. Pada tahapan ini, dilakukan observasi maupun wawancara terhadap Ketua Komunitas Belajar Guru dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMPN 21 Malang dan mendistribusikan angket kebutuhan peserta dalam pemanfaatan AI.



Gambar 3. Observasi Awal Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMPN 21 Malang

Hasil yang diperoleh dalam observasi dan kuisioner yang dilakukan pada gambar 3 dianalisis berdasarkan diagram *fishbone* (7M) berupa *Man, Machines, Methods, Material, Measurements, Mother Nature, dan Management*. Diagram ini digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan masalah dengan mengidentifikasi alasan potensial terkait berbagai penyebab masalah untuk menemukan peluang untuk dilakukannya perbaikan (Hisprastin & Musfiroh, 2020).

Pelaksanaan Kegiatan

Selanjutnya tahap kedua Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah Pelaksanaan kegiatan “Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru” berlangsung baik dengan tiga kali pertemuan secara luring dan 2 kali pertemuan secara daring sehingga menghasilkan capaian yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi peserta. Berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan oleh tim mahasiswa, ditunjukkan bahwa guru-guru mampu mengoperasikan platform AI seperti Lumi dan Canva AI untuk membuat media pembelajaran bersifat interaktif.



Gambar 4. Respon Peserta Terhadap Materi Workshop

Sejalan dengan angket respon peserta ditegaskan pada gambar 4 bahwa tingginya respons positif peserta yang mana 93,9% guru menyatakan materi workshop sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran, 84,8% memperoleh pengetahuan baru mengenai

pemanfaatan AI, dan 78,8% menilai pemateri menyampaikan materi secara jelas. Kegiatan praktik juga dinilai efektif, terbukti 84,8% peserta sangat setuju bahwa sesi praktik membantu memahami penerapan AI, dan seluruh guru menyatakan bahwa platform yang digunakan mendukung kegiatan workshop. Terlebih, pelaksanaan workshop bukan hanya 81,8% meningkatkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melainkan juga mampu meningkatkan (66,7% sangat setuju dan 30,3% setuju) kemampuan membuat media pembelajaran berbasis AI secara mandiri setelah pelatihan.

Berikut disajikan pelaksanaan kegiatan “Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru”.



Gambar 5. Paparan Materi Lumi



Gambar 6. Paparan Materi Canva AI

Pada gambar 5 menunjukkan pelaksanaan workshop 1 dengan kegiatan berupa paparan materi terkait penggunaan Lumi dan gambar 6 menunjukkan pelaksanaan workshop 3 berupa paparan materi terkait penggunaan Canva AI. Dalam hal ini dijelaskan penggunaan Lumi maupun Canva AI terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang disampaikan oleh narasumber yaitu Dosen Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang. Sesi ini menunjukkan bagaimana pemateri menjelaskan konsep dasar, fitur-fitur kunci, serta contoh pembuatan aktivitas pembelajaran interaktif berbasis AI, yang diikuti peserta dengan antusias melalui kegiatan mencatat, bertanya, dan mengamati demonstrasi. Keseluruhan paparan ini menjadi fondasi penting dalam rangkaian workshop, membekali guru dengan pemahaman awal yang kuat sebelum terjun membuat media pembelajaran inovatif berbasis AI.



Gambar 7. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran dengan Lumi



Gambar .8 Praktik Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva AI

Pada gambar 7 dan 8 adalah sesi praktik pembuatan media pembelajaran yang menjadi salah satu bagian paling intensif dalam rangkaian workshop. Pada Workshop 1 dan Workshop 3 yang dilaksanakan, peserta melakukan praktik langsung menggunakan platform Lumi dan Canva AI. Pada tahap ini, guru mulai membuat media pembelajaran seperti *drag-and-drop* dalam Lumi maupun juga permainan matematika dalam Canva AI bahkan LKPD. Pemateri mendampingi peserta secara langsung, dengan dibantu mahasiswa sebagai fasilitator. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan secara daring pada Workshop 2 dan Workshop 4, di mana peserta secara berkelompok sesuai mata pelajarannya melakukan pembuatan hingga penyempurnaan produk baik Lumi maupun Canva AI melalui sesi *online* dengan pendampingan mahasiswa dan narasumber sebagai fasilitator. Melalui pendampingan jarak jauh tersebut, guru dapat mengajukan pertanyaan saat mengalami kesulitan teknis, berkonsultasi tentang desain media, dan memperoleh bimbingan real-time selama proses pembuatan. Terlebih, adanya informasi atau cara-cara dari modul workshop yang diberikan suasana praktik, baik luring maupun daring, berlangsung aktif dan kolaboratif, karena peserta saling bertukar ide, mencoba berbagai fitur AI, dan menyempurnakan produk pembelajaran yang sedang dikembangkan.



Gambar 9. Presentasi Hasil Media Pembelajaran dengan Lumi



Gambar 10. Presentasi Hasil Media Pembelajaran dengan Canva AI

Pada gambar 9 dan 10 menunjukkan peserta yang sedang melakukan presentasi hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan, baik menggunakan Lumi maupun Canva AI. Presentasi dilakukan secara acak, di mana setiap guru perwakilan kelompok mata pelajaran memilih satu atau dua media terbaik yang ingin ditampilkan. Pada sesi ini, peserta menjelaskan proses pembuatan media, alasan pemilihan elemen visual, integrasi fitur AI, serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Setelah setiap

pemaparan, dosen dan narasumber memberikan umpan balik konstruktif terkait aspek pedagogis, desain, keterbacaan, serta potensi pengembangan lanjutan. Suasana diskusi berlangsung aktif dan saling mendukung, sehingga sesi ini menjadi ruang bagi guru untuk merefleksikan hasil kerja sekaligus memperoleh masukan berharga untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat.

Berdasarkan keseluruhan kegiatan menunjukkan bahwa melalui sinergi pascasarjana matematika UM dan SMPN 21 Malang dapat menjadi strategi efektif untuk tidak hanya memberikan wawasan secara konseptual dan mendorong transformasi kompetensi guru, melainkan juga pengalaman praktik yang baik bagi guru. Sejalan dengan (Saputra et al., 2024) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis AI mampu meningkatkan kreativitas dan produktivitas guru dalam menghasilkan produk digital untuk pembelajaran. Terlebih, dengan adanya workshop AI mampu memberikan kontribusi terhadap kemampuan pedagogi dan peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Budiarti, Johari, et al., 2024), serta mendorong guru dalam menciptakan strategi yang variatif dan adaptif dalam pembelajaran (Sri et al., 2025).

Evaluasi Kegiatan

Tahap akhir Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) “Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru” adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan secara langsung melalui umpan balik konstruktif dalam presentasi media pembelajaran inovatif oleh peserta dan refleksi peserta di akhir sesi. Tim PKM bersama kepala sekolah memantau jalannya kegiatan mulai dari kehadiran, keaktifan peserta, hingga ketercapaian output media pembelajaran inovatif. Fasilitator mencatat dan memberikan umpan balik konstruktif dalam pelaksanaan presentasi produk bahkan mengapresiasi atas media pembelajaran inovatif yang terbaik. Observasi ini membantu tim menilai sejauh mana materi dapat dipahami dan dipraktikkan dalam waktu singkat. Semua catatan menjadi bahan refleksi untuk merancang pendampingan lanjutan.

Sementara pada refleksi peserta, data ini memperkuat bahwa seluruh peserta memiliki komitmen kuat untuk melanjutkan pengembangan kompetensi terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Mengingat hasil respons dari refleksi peserta yang menunjukkan bahwa 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju akan adanya keberlanjutan kegiatan workshop ini. Maka dari itu, terdapat beberapa tindak lanjut yang berpotensi untuk dilaksanakan. Dalam hal ini tindak lanjut program akan diarahkan pada penguatan ekosistem belajar berkelanjutan melalui komunitas praktisi, penyediaan materi pendukung, dan penyelenggaraan workshop lanjutan yang memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi guru. Namun, pelaksanaan ini akan dipertimbangkan lebih lanjut dengan melihat ketersediaan sumber daya, waktu, serta relevansi dengan agenda kegiatan berikutnya. Rencana ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

Akan tetapi tentu dalam proses pelaksanaan tidak terlepas dengan beberapa kendala. Hal tersebut seperti guru yang belum terbiasa menggunakan Lumino AI, kesulitan dalam menyusun prompt yang efektif dalam Canva AI, dan terbatasnya waktu praktik, serta kendala teknis berupa koneksi internet yang tidak stabil saat pelaksanaan hari pertama workshop. Kondisi ini sejalan dengan (Widiasih et al., 2025) yang menyatakan bahwa adaptasi penggunaan teknologi menjadi tantangan dalam tahap awal pelaksanaan pelatihan penggunaan AI. Meskipun demikian, kendala yang terjadi tidak menjadi penghalang dalam keberhasilan pelaksanaan workshop. Hal tersebut dikarenakan peserta

mampu menyelesaikan media pembelajaran inovatif dan berpartisipasi aktif hingga akhir sesi.



Gambar 11. Dokumentasi Foto Bersama

Dengan demikian berdasarkan hasil evaluasi maka dapat disimpulkan bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) “Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru” berhasil memberikan dampak nyata berupa transformasi kompetensi guru, bertambahnya motivasi, dan lahirnya berbagai media pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dalam praktik mengajar sehari-hari. Terlebih, dampak kegiatan PKM tidak hanya berhenti pada pelatihan sehari, tetapi berlanjut dalam praktik nyata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru dengan diawali tahap koordinasi intensif antara tim akademisi dan sekolah. Tahap persiapan kegiatan ini mencakup wawancara kebutuhan dan menyusun modul workshop dan menentukan platform AI yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Pada tahap ini menjadi pondasi penting keterlaksanaan kegiatan yang efektif dan sesuai kebutuhan guru di lapangan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan workshop inti dalam pertemuan secara luring dan daring. Tahap ini mencakup sesi luring berupa pengenalan literasi AI, praktik pembuatan media pembelajaran inovatif, dan praktik pendampingan langsung. Dua pertemuan daring difokuskan sebagai pendampingan melalui daring, di mana guru dapat berkonsultasi, menerima masukan teknis, dan melaporkan progres pembuatan media pembelajaran inovatif secara fleksibel.

Pada tahap evaluasi bukan hanya mempresentasikan hasil media pembelajaran inovatif yang dikembanangkan melainkan juga refleksi kegiatan. Tahap ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM memperoleh respons positif dalam mendorong transformasi kompetensi guru dari yang awalnya pengguna AI menjadi pembuat desain media pembelajaran inovatif berbasis AI. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan temuan di lapangan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Saran-saran berikut dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait dalam meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program pendampingan

lanjutan bagi guru yang ingin mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI di sekolah, agar penerapannya dapat berjalan lebih optimal hingga pembentukan komunitas atau forum guru pengguna AI sebagai wadah untuk berbagi ide dan kolaborasi proyek pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, keseluruhan rangkaian PKM ini menjadi contoh praktik baik sinergi kolaborasi antara praktisi dan akademisi untuk mewujudkan pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljemely, Y. (2024). Challenges and best practices in training teachers to utilize artificial intelligence: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1470853>
- Anwar, R. N. (2024). Pelatihan pengenalan artificial intelligence (AI) untuk meningkatkan kompetensi guru pada transformasi digital. *Journal of Smart Community Service (JSCS)*, 2(1), 27–36. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43>
- Budiarti, R. S., Harlis, Johari, A., Mardiyanti, L., & Mursyd, D. (2024). Pelatihan artificial intelligence untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menginovasi proses pembelajaran. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 1074–1088. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i3.7981>
- Budiarti, R. S., Johari, A., Mardiyanti, L., & Mursyd, D. (2024). Pelatihan artificial intelligence untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menginovasi proses pembelajaran. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 1074–1088.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research* (4th ed.). Pearson.
- Firdaus, A., Hadi, A., et al. (n.d.). Implementasi manajemen Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Abata. *[Nama jurnal perlu dilengkapi]*, 2(1). Retrieved from <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/>
- Firdaus, R., Putri, A. E., Rachman, I. F., & Siliwangi, U. (2025). Implementasi AI dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan bernalar siswa sekolah menengah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 493–504. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Gagaramusu, Y., Kaharu, S., Khairunnisa, K., Pratama, R., Ammar, A., Shalehuddin, S., & Purnamasari, D. I. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam menyusun modul ajar interaktif bagi guru sekolah dasar. *BATIK: Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 3(1), 8–12. <https://doi.org/10.57152/batik.v3i1.1815>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan artificial intelligence pada pembelajaran dan asesmen di era digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(2), 473–486. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Saputra, E. R., Hamzah, R. M., Mulyati, S., Hazwati, S., & Idris, S. (2024). Pelatihan rancang modul ajar berdiferensiasi dengan artificial intelligence untuk guru di Tasikmalaya. *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 104–114.
- Saroro, E. K., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran inovatif. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 222–233. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3312>

- Sri, W., Jamilah, N., Halimah, L., & Puspita, N. T. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence terhadap kompetensi pedagogik guru. *Journal of Islamic Education*, 8(1), 388–405.
- Tan, X., Cheng, G., & Ling, M. H. (2025). Artificial intelligence in teaching and teacher professional development: A systematic review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8, 100355. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100355>
- Traga Philippakos, Z. A., & Rocconi, L. (2025). AI literacy: Elementary and secondary teachers' use of AI-tools, reported confidence, and professional development needs. *Education Sciences*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/educsci15091186>
- Widiasih, Zakirman, Firmansyah, J., Aprianti, R., Nadiyyah, K., & Handayani, R. S. (2025). Peningkatan kompetensi guru fisika SMA Provinsi Banten melalui pelatihan pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran. 4, 60–76.
- Yanti, N., Noermanzah, & Kurniawan, R. (2024). Pelatihan pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran pada dewan guru bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang. *JACOM: Journal of Community Empowerment*, 2(2), 169–177. <https://doi.org/10.33369/jacom.v2i2.37838>