

Peningkatan Efisiensi Pembelajaran melalui Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) bagi Guru di SMP N 1 Tegallalang

I Putu Purwa Andhika¹, Luh Putu Rara Ayu Ratnaningrum², Ketut Adhi Apriana³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bisnis dan Desain Kreatif, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

²Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Desain Kreatif, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Jl. Tukad Pakerisan No.97, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80225 Indonesia

e-mail: putu_purwa@instiki.ac.id¹, rarastiki@instiki.ac.id², apriana@instiki.ac.id³

Received: 23-06-2026 | **Accepted:** 24-07-2026 | **Available Online:** 30-06-2026

DOI: <https://doi.org/10.xxxxxxxxxx>

Abstract

The development of Artificial Intelligence provided opportunities for teachers to improve efficiency in preparing learning materials, instructional media, and assessment activities. However, several teachers at SMP Negeri 1 Tegallalang had not fully understood the practical use of artificial intelligence, particularly in constructing instructions, generating learning content, and verifying the accuracy of generated outputs. This community service activity aimed to improve teachers' understanding and skills in using Artificial Intelligence as a supporting technology for learning. The activity was conducted through a participatory approach consisting of needs identification, planning, material delivery, demonstrations, hands-on practice, discussions, and assistance during the training. The materials covered basic concepts of artificial intelligence, prompt construction, the use of ChatGPT, interactive quiz development through Quizizz, and image creation using artificial intelligence-based image generators. The results, which were observed through practical activities, discussions, and documentation, showed that participants were able to construct more specific prompts, generate drafts of learning materials and questions, create interactive quizzes, and produce supporting illustrations. Participants also understood that Artificial Intelligence outputs needed to be verified, edited, and adjusted before being used in learning activities. The activity provided an initial impact by strengthening teachers' practical experience, digital skills, and awareness of the critical, ethical, and responsible use of Artificial Intelligence in education.

Keywords: *artificial intelligence, teachers, training, learning, educational technology*

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan efisiensi dalam penyusunan materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Namun, sebagian guru di SMP Negeri 1 Tegallalang belum memahami pemanfaatan kecerdasan buatan secara praktis, khususnya dalam menyusun instruksi, menghasilkan konten pembelajaran, serta memeriksa ketepatan hasil yang diberikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai teknologi pendukung pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang mencakup identifikasi kebutuhan, perencanaan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan selama pelatihan. Materi meliputi konsep dasar kecerdasan buatan, penyusunan

prompt, penggunaan ChatGPT, pembuatan kuis melalui Quizizz, serta pengembangan gambar menggunakan aplikasi pembuat gambar berbasis kecerdasan buatan. Hasil kegiatan yang diamati melalui praktik, diskusi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun prompt yang lebih terarah, menghasilkan draf materi dan soal, membuat kuis interaktif, serta menghasilkan ilustrasi pendukung pembelajaran. Peserta juga memahami bahwa keluaran kecerdasan buatan perlu diperiksa, disunting, dan disesuaikan sebelum digunakan. Kegiatan ini memberikan dampak awal berupa bertambahnya pengalaman praktis, keterampilan digital, dan kesadaran guru terhadap penggunaan kecerdasan buatan secara kritis, etis, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, guru, pelatihan, pembelajaran, teknologi pendidikan

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang dan semakin banyak digunakan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI). Kecerdasan buatan merupakan teknologi yang memungkinkan sistem komputer mengolah informasi, mengenali pola, menghasilkan konten, dan memberikan respons berdasarkan data serta instruksi yang diberikan oleh pengguna. Dalam bidang pendidikan, teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membantu guru merencanakan pembelajaran, menyusun materi ajar, mengembangkan media pembelajaran, merancang instrumen evaluasi, serta memberikan umpan balik kepada siswa secara lebih efisien.

Pemanfaatan kecerdasan buatan berpotensi mengurangi beban pekerjaan administratif dan akademik guru. Teknologi AI generatif, misalnya, dapat membantu menghasilkan rancangan modul ajar, soal latihan, rubrik penilaian, ringkasan materi, ilustrasi pembelajaran, dan alternatif strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa. Meskipun demikian, penggunaan AI dalam pendidikan tetap memerlukan kemampuan pengguna dalam menyusun instruksi atau prompt, melakukan verifikasi terhadap hasil yang diberikan, serta mempertimbangkan aspek etika, keamanan data, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, AI perlu ditempatkan sebagai teknologi pendukung yang membantu pekerjaan guru, bukan sebagai pengganti pertimbangan pedagogis dan tanggung jawab profesional pendidik.

UNESCO (2023) menekankan bahwa pemanfaatan AI generatif dalam pendidikan perlu disertai dengan peningkatan kompetensi digital pendidik, perlindungan data, serta penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Kasneci et al. (2023) juga menjelaskan bahwa model bahasa berbasis AI memiliki peluang untuk mendukung personalisasi pembelajaran, penyusunan materi, dan pemberian umpan balik, tetapi penggunaannya tetap memerlukan pengawasan, evaluasi kritis, dan pemahaman terhadap keterbatasan teknologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan AI merupakan salah satu kebutuhan penting dalam menghadapi transformasi pendidikan di era digital.

SMP Negeri 1 Tegallalang merupakan salah satu satuan pendidikan yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Berdasarkan hasil identifikasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian guru telah mengenal keberadaan teknologi AI, tetapi pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Guru belum seluruhnya memahami cara menyusun prompt yang efektif, memilih aplikasi AI yang sesuai, memverifikasi informasi yang dihasilkan, serta mengintegrasikan hasil keluaran AI ke dalam perangkat dan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan potensi teknologi AI belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung efisiensi pekerjaan guru.

Keterbatasan pemahaman tersebut juga berpengaruh terhadap variasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Proses penyusunan materi, media, soal evaluasi, dan perangkat pembelajaran masih banyak dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu dan tenaga yang relatif besar. Di sisi lain, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tanpa keterampilan yang memadai, penggunaan AI dapat menghasilkan informasi yang kurang akurat, tidak sesuai konteks, atau langsung digunakan tanpa proses pemeriksaan. Dengan demikian, permasalahan mitra tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan penggunaan aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, etika penggunaan teknologi, dan keterampilan mengevaluasi hasil yang dihasilkan AI.

Pemilihan SMP Negeri 1 Tegallalang sebagai mitra kegiatan didasarkan pada adanya kebutuhan nyata untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara praktis. Sekolah memiliki sumber daya manusia yang berpotensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi masih memerlukan penguatan pengetahuan dan pendampingan dalam mengintegrasikan AI ke dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi kecerdasan buatan dan kemampuan guru dalam menggunakannya secara tepat, efektif, dan bertanggung jawab.

Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan kecerdasan buatan bagi guru SMP Negeri 1 Tegallalang. Kegiatan dirancang dengan memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep dasar AI, prinsip kerja AI generatif, teknik menyusun prompt, penggunaan aplikasi AI untuk menghasilkan materi dan media pembelajaran, penyusunan instrumen evaluasi, serta pemeriksaan kembali terhadap kualitas dan kebenaran hasil yang dihasilkan. Pendekatan praktik langsung digunakan agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran masing-masing.

Kegiatan ini memiliki posisi yang berbeda dari pelatihan teknologi yang hanya berfokus pada pengenalan aplikasi. Pelatihan diarahkan pada pemanfaatan AI dalam konteks pekerjaan nyata guru, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menyusun instruksi yang tepat, menghasilkan materi, hingga mengevaluasi kelayakan hasilnya. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menekankan pentingnya penggunaan AI secara etis, kritis, dan bertanggung jawab. Dengan pendekatan tersebut, guru diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi mampu menentukan kapan, bagaimana, dan untuk tujuan apa teknologi AI digunakan dalam pembelajaran.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dasar dan potensi kecerdasan buatan dalam pendidikan, meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun prompt yang efektif, serta meningkatkan kemampuan guru menggunakan aplikasi AI untuk mendukung penyusunan materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini juga bertujuan membangun sikap kritis dalam memeriksa ketepatan informasi serta menumbuhkan kesadaran mengenai etika dan tanggung jawab penggunaan AI dalam lingkungan pendidikan.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya efisiensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran, bertambahnya variasi materi dan media yang digunakan, serta berkembangnya kemampuan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat membangun budaya pemanfaatan teknologi yang produktif di lingkungan sekolah dan mendorong terjadinya transformasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Peningkatan kompetensi guru tersebut juga diharapkan memberikan dampak tidak langsung terhadap kualitas pengalaman belajar siswa melalui penyediaan materi dan strategi pembelajaran yang lebih beragam, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali. Mitra kegiatan adalah guru-guru SMP Negeri 1 Tegallalang yang memiliki latar belakang bidang pengajaran dan tingkat penguasaan teknologi digital yang beragam. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) sebagai teknologi pendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi awal, sebagian guru telah mengenal teknologi AI, tetapi pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Guru belum sepenuhnya memahami cara menyusun instruksi atau prompt yang efektif, memilih aplikasi AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta memeriksa ketepatan hasil yang dihasilkan. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI untuk membantu guru menyusun materi, media, dan instrumen evaluasi pembelajaran secara lebih efisien.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan selama pelatihan. Pendekatan partisipatif menempatkan guru sebagai peserta aktif yang terlibat dalam penyampaian

kebutuhan, pelaksanaan praktik, diskusi, serta evaluasi kegiatan. Materi dan bentuk praktik disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan guru agar hasil pelatihan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pelatihan, praktik dan pendampingan, serta evaluasi kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026]

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi dan komunikasi dengan pihak SMP Negeri 1 Tegallalang. Tahap ini bertujuan memperoleh informasi mengenai kondisi awal guru, tingkat pemahaman terhadap teknologi AI, bentuk pemanfaatan teknologi yang telah dilakukan, serta kendala yang dihadapi dalam mempersiapkan pembelajaran. Identifikasi juga dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam penyusunan materi ajar, media pembelajaran, soal evaluasi, dan perangkat pembelajaran lainnya. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru membutuhkan pemahaman mengenai konsep dasar AI, keterampilan menyusun prompt, contoh penggunaan AI dalam pembelajaran, serta praktik langsung penggunaan aplikasi AI.

2. Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan melalui koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak sekolah berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan. Tim pelaksana dan mitra menentukan materi pelatihan, bentuk kegiatan, waktu dan tempat pelaksanaan, sarana yang diperlukan, serta hasil praktik yang diharapkan. Pihak sekolah berperan dalam mengoordinasikan peserta, menyediakan tempat dan fasilitas kegiatan, serta menyampaikan kebutuhan guru kepada tim pelaksana. Materi kegiatan disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep dasar AI hingga praktik pemanfaatannya dalam pekerjaan guru. Materi pelatihan meliputi pengertian dan perkembangan AI, potensi dan keterbatasan AI dalam pendidikan, etika penggunaan AI, teknik penyusunan prompt, serta pemanfaatan aplikasi AI untuk membantu penyusunan materi, media, dan evaluasi pembelajaran.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, diskusi, dan tanya jawab. Tahap pelaksanaan terdiri atas beberapa kegiatan berikut.

a. Pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan

Peserta diberikan pemahaman mengenai pengertian, karakteristik, dan cara kerja umum kecerdasan buatan. Materi difokuskan pada AI generatif yang dapat menghasilkan teks, gambar, ide, dan bentuk konten lainnya berdasarkan instruksi pengguna. Peserta juga diberikan penjelasan mengenai manfaat, keterbatasan, potensi kesalahan informasi, perlindungan data, dan etika penggunaan AI dalam lingkungan pendidikan. Penyampaian materi ini bertujuan membangun pemahaman bahwa AI merupakan teknologi pendukung yang tetap memerlukan pengawasan dan pertimbangan profesional guru. Hasil yang dihasilkan oleh AI tidak dapat langsung digunakan tanpa pemeriksaan terhadap ketepatan informasi, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru tetap memiliki peran utama dalam menilai dan menentukan kelayakan hasil yang dihasilkan oleh AI.

b. Demonstrasi aplikasi AI dalam pembelajaran

Tim pelaksana mendemonstrasikan penggunaan aplikasi AI yang dapat membantu pekerjaan guru. Demonstrasi mencakup cara mengakses aplikasi, memasukkan instruksi, memperbaiki hasil yang belum sesuai, dan mengembangkan hasil keluaran AI menjadi bahan pembelajaran. Contoh pemanfaatan AI yang diberikan meliputi penyusunan ringkasan materi, rancangan pembelajaran, soal latihan, rubrik penilaian, ide aktivitas belajar, serta konten pendukung pembelajaran. Demonstrasi dilakukan menggunakan contoh yang dekat dengan pekerjaan dan kebutuhan peserta.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026]

c. Pelatihan penyusunan prompt

Peserta diberikan pelatihan mengenai cara menyusun prompt yang jelas, spesifik, dan kontekstual. Penyusunan prompt dilakukan dengan menentukan tujuan, karakteristik peserta didik, materi yang dibahas, bentuk keluaran yang diharapkan, serta batasan yang harus diperhatikan. Peserta juga diperkenalkan dengan teknik memperbaiki prompt secara bertahap apabila hasil pertama belum sesuai dengan kebutuhan. Keterampilan ini diperlukan agar guru mampu mengarahkan AI untuk menghasilkan materi yang lebih relevan dengan tujuan pembelajaran.

4. Praktik dan Pendampingan

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta melaksanakan praktik langsung menggunakan perangkat masing-masing. Peserta diminta menyusun prompt dan menghasilkan salah satu produk pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi ajar, soal evaluasi, rubrik penilaian, rancangan aktivitas pembelajaran, atau media pendukung lainnya. Tim pelaksana memberikan pendampingan selama proses praktik, terutama ketika peserta mengalami kendala dalam mengoperasikan aplikasi, menyusun prompt, atau memperbaiki hasil keluaran AI.

Hasil praktik peserta kemudian ditinjau dan didiskusikan bersama. Peninjauan dilakukan untuk melihat kesesuaian isi, kejelasan bahasa, ketepatan informasi, serta relevansi produk dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kendala, dan manfaat yang dirasakan selama menggunakan aplikasi AI. Kegiatan praktik dan diskusi digunakan untuk menekankan bahwa hasil yang diberikan oleh AI harus diperiksa, disunting, dan disesuaikan kembali oleh guru sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, peserta tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memahami pentingnya penggunaan AI secara kritis dan bertanggung jawab.

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pelatihan serta pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan AI. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta, diskusi dan tanya jawab, penilaian terhadap hasil praktik, serta dokumentasi kegiatan. Aspek yang diamati meliputi kemampuan peserta memahami konsep dasar AI, menyusun prompt, mengoperasikan aplikasi, menghasilkan produk pembelajaran, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Partisipasi peserta juga diamati berdasarkan keterlibatan dalam penyampaian materi, praktik, diskusi, dan tanya jawab.

Data kegiatan dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

- Observasi, untuk mengetahui kondisi awal, keterlibatan, dan kemampuan peserta selama mengikuti kegiatan.
- Diskusi dan tanya jawab, untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman, pengalaman, kendala, dan tanggapan peserta.
- Penilaian hasil praktik, untuk mengetahui kemampuan peserta dalam menyusun prompt dan menghasilkan produk pembelajaran dengan bantuan AI.
- Dokumentasi, untuk merekam proses pelaksanaan, aktivitas peserta, dan hasil kegiatan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses pengumpulan, pengelompokan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan kegiatan ditinjau berdasarkan keterlibatan aktif peserta, kemampuan peserta mempraktikkan penggunaan aplikasi AI, kualitas hasil praktik yang dihasilkan, serta tanggapan peserta terhadap manfaat kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan, kendala, dan aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada masa mendatang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tegallalang dengan melibatkan guru sebagai peserta pelatihan. Kegiatan difokuskan pada peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) untuk mendukung penyusunan materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan selama kegiatan.

Pada tahap awal, tim pelaksana memberikan penjelasan mengenai konsep dasar kecerdasan buatan dan perkembangannya dalam bidang pendidikan. Materi tersebut mencakup pengertian AI generatif, potensi penggunaan AI untuk mendukung pekerjaan guru, keterbatasan hasil yang dihasilkan, serta pentingnya melakukan verifikasi terhadap informasi sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Peserta juga diberikan pemahaman bahwa AI berfungsi sebagai teknologi pendukung dan tidak menggantikan peran guru dalam menentukan tujuan, strategi, isi, serta kelayakan materi pembelajaran.

Kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan ChatGPT. Peserta diperkenalkan dengan prinsip penyusunan instruksi atau prompt yang jelas, spesifik, dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Pada tahap ini, peserta mempraktikkan penyusunan prompt untuk menghasilkan ide pembelajaran, ringkasan materi, soal esai, soal pilihan ganda, rancangan kuis, dan bahan presentasi. Peserta juga dilatih memperbaiki prompt secara bertahap ketika hasil pertama yang diberikan belum sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penyusunan prompt, peserta diarahkan untuk mencantumkan tujuan, topik, jenjang pendidikan, karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan, bentuk keluaran, dan batasan yang diinginkan. Pendekatan tersebut membantu peserta memahami bahwa kualitas keluaran AI dipengaruhi oleh kejelasan instruksi yang diberikan. Peserta juga diminta memeriksa kembali ketepatan isi, bahasa, dan relevansi hasil sebelum menggunakannya sebagai bahan pembelajaran.

Materi berikutnya adalah penggunaan Quizizz sebagai platform pembuatan kuis interaktif. Peserta mempraktikkan penyusunan soal pilihan ganda dan bentuk pertanyaan lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung evaluasi pembelajaran. Peserta juga diperkenalkan dengan cara mengatur jawaban, waktu pengerjaan, serta tampilan kuis agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan platform tersebut memberikan alternatif bagi guru untuk menyajikan evaluasi dalam bentuk yang lebih interaktif.

Selain menghasilkan soal secara langsung melalui platform, peserta juga memanfaatkan ChatGPT untuk membantu menyusun rancangan pertanyaan dan alternatif jawaban. Hasil yang diberikan AI kemudian diperiksa dan disesuaikan kembali oleh peserta sebelum dimasukkan ke dalam Quizizz. Proses tersebut menekankan bahwa AI dapat mempercepat penyusunan draf soal, tetapi validitas isi dan kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran tetap menjadi tanggung jawab guru.

Pelatihan juga mencakup penggunaan aplikasi pembuat gambar berbasis AI atau AI image generator. Peserta diperkenalkan dengan cara menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks. Dalam praktiknya, peserta menyusun prompt untuk menghasilkan ilustrasi yang dapat digunakan sebagai media visual, bahan presentasi, atau pendukung materi pembelajaran. Peserta mempraktikkan penentuan objek, suasana, gaya visual, warna, komposisi, dan ukuran gambar yang diinginkan.

Pada tahap praktik dan pendampingan, peserta menggunakan perangkat masing-masing untuk mencoba aplikasi yang telah diperkenalkan. Tim pelaksana memberikan bantuan ketika peserta mengalami kendala dalam menyusun prompt, mengoperasikan aplikasi, atau menyesuaikan hasil keluaran. Hasil praktik kemudian ditinjau dan didiskusikan bersama untuk mengetahui kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran.

Secara umum, kegiatan berlangsung secara partisipatif. Peserta terlibat dalam praktik, diskusi, dan tanya jawab mengenai peluang serta kendala penggunaan AI. Perbedaan tingkat penguasaan teknologi menjadi salah satu kondisi yang ditemui selama kegiatan. Beberapa peserta dapat mengikuti tahapan praktik dengan cepat, sedangkan peserta lainnya membutuhkan penjelasan dan pendampingan lebih lanjut. Kondisi tersebut diatasi melalui demonstrasi secara bertahap, pengulangan instruksi, pemberian contoh yang sederhana, dan pendampingan langsung selama praktik.

3.2 Hasil Kegiatan Pengabdian

Hasil kegiatan diamati melalui keterlibatan peserta, proses praktik, diskusi, dan produk pembelajaran yang dihasilkan selama pelatihan. Berdasarkan hasil observasi, peserta dapat mengikuti tahapan penggunaan aplikasi AI dan memahami prinsip dasar penyusunan prompt. Peserta yang pada awal kegiatan belum terbiasa memberikan instruksi secara terstruktur mulai mampu menyusun prompt dengan mencantumkan tujuan, materi, sasaran, dan bentuk keluaran yang diharapkan.

Pada praktik penggunaan ChatGPT, peserta mampu menghasilkan draf materi pembelajaran, soal esai, soal pilihan ganda, ide aktivitas belajar, dan kerangka presentasi. Peserta juga dapat melakukan perbaikan terhadap keluaran AI melalui penambahan atau perubahan instruksi. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menerima hasil pertama yang diberikan, tetapi mulai memahami proses interaksi bertahap untuk memperoleh keluaran yang lebih sesuai.

Pada praktik penggunaan Quizizz, peserta mampu menyusun kuis interaktif berdasarkan materi pembelajaran yang dipilih. Peserta dapat memasukkan pertanyaan, menentukan alternatif jawaban, mengatur jawaban yang benar, dan menyesuaikan bentuk kuis dengan kebutuhan masing-masing.

Kegiatan ini menghasilkan contoh kuis yang dapat dikembangkan kembali untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada praktik penggunaan AI image generator, peserta mampu menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks. Gambar yang dihasilkan digunakan sebagai contoh media visual untuk mendukung presentasi atau penjelasan materi. Peserta juga mulai memahami bahwa deskripsi yang lebih rinci dapat menghasilkan visual yang lebih sesuai dengan kebutuhan. Hasil praktik tersebut memperlihatkan adanya perkembangan keterampilan peserta dalam menerjemahkan kebutuhan visual menjadi instruksi tekstual.

Tabel 1. Materi, bentuk praktik, dan capaian kegiatan

Materi pelatihan	Bentuk praktik	Capaian yang teramati
Konsep dasar dan etika penggunaan AI	Diskusi dan identifikasi peluang pemanfaatan AI	Peserta memahami fungsi AI sebagai teknologi pendukung serta pentingnya memeriksa kembali hasil yang dihasilkan
Penyusunan <i>prompt</i> pada ChatGPT	Penyusunan materi, soal, ide kegiatan, dan kerangka presentasi	Peserta mampu menyusun dan memperbaiki <i>prompt</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
Pembuatan kuis menggunakan Quizizz	Penyusunan pertanyaan dan kuis interaktif	Peserta mampu menghasilkan contoh kuis yang dapat digunakan atau dikembangkan dalam pembelajaran
Pembuatan gambar berbasis AI	Penyusunan deskripsi dan pembuatan ilustrasi	Peserta mampu menghasilkan contoh gambar pendukung materi atau presentasi
Pemeriksaan hasil keluaran AI	Peninjauan dan diskusi hasil praktik	Peserta memahami perlunya verifikasi, penyuntingan, dan penyesuaian hasil sebelum digunakan

Hasil diskusi menunjukkan bahwa peserta menilai teknologi AI dapat membantu mempercepat beberapa pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penyusunan rancangan soal, ide materi, kerangka presentasi, dan ilustrasi dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih singkat. Meskipun demikian, peserta juga menemukan bahwa hasil yang diberikan AI tidak selalu langsung sesuai dengan kebutuhan. Beberapa keluaran masih memerlukan perbaikan dari segi isi, bahasa, tingkat kesulitan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Temuan tersebut menjadi bagian penting dari hasil kegiatan karena peserta tidak hanya memperoleh keterampilan menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami keterbatasannya. Guru tetap perlu melakukan pemeriksaan terhadap fakta, menyesuaikan bahasa, memastikan kesesuaian dengan kurikulum, dan mempertimbangkan kondisi peserta didik sebelum menggunakan hasil AI dalam pembelajaran.

3.3 Pembahasan Dampak Program

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu guru memahami pemanfaatan AI secara lebih konkret. Sebelum pelatihan, sebagian peserta telah mengenal istilah kecerdasan buatan, tetapi belum sepenuhnya memahami cara menggunakannya untuk mendukung pekerjaan pembelajaran. Setelah mengikuti penyampaian materi dan praktik, peserta dapat mencoba secara langsung proses penyusunan *prompt*, pembuatan soal, pengembangan kuis, dan pembuatan media visual.

Capaian tersebut menjawab permasalahan mitra yang berkaitan dengan keterbatasan pemahaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan AI. Guru memperoleh pengalaman menggunakan teknologi tersebut untuk menghasilkan draf produk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada pengenalan konsep, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan materi berdasarkan kebutuhan mata pelajaran masing-masing.

Kemampuan menyusun *prompt* menjadi salah satu capaian penting karena instruksi yang terlalu umum cenderung menghasilkan jawaban yang kurang relevan. Melalui latihan yang dilakukan,

peserta memahami perlunya memberikan konteks, tujuan, sasaran, bentuk keluaran, dan batasan secara lebih jelas. Kemampuan tersebut dapat membantu guru memperoleh hasil yang lebih terarah sekaligus mengurangi waktu yang diperlukan untuk melakukan perbaikan berulang.

Penggunaan ChatGPT memberikan manfaat terutama pada tahap pencarian ide dan penyusunan draf awal. Guru dapat menggunakannya untuk memperoleh alternatif materi, pertanyaan, aktivitas pembelajaran, atau struktur presentasi. Namun, keluaran tersebut tidak dapat diposisikan sebagai produk akhir yang langsung digunakan. Guru tetap harus melakukan validasi karena AI dapat menghasilkan informasi yang tidak akurat, kurang kontekstual, atau tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan Kasneci et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan model bahasa dalam pendidikan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran, tetapi tetap memerlukan pengawasan dan evaluasi kritis dari pendidik.

Praktik pembuatan kuis juga memberikan alternatif kepada guru dalam menyusun evaluasi yang lebih interaktif. Kombinasi antara AI sebagai alat bantu penyusunan draf pertanyaan dan Quizizz sebagai platform penyajian kuis dapat meningkatkan efisiensi proses persiapan evaluasi. Meskipun demikian, kualitas soal tetap bergantung pada kemampuan guru dalam menilai kesesuaian indikator, tingkat kesulitan, kejelasan pertanyaan, dan ketepatan jawaban.

Penggunaan AI image generator membuka peluang bagi guru untuk menghasilkan media visual sesuai dengan topik pembelajaran. Teknologi tersebut dapat membantu ketika guru memerlukan ilustrasi yang tidak tersedia pada sumber yang dimiliki. Akan tetapi, penggunaan gambar berbasis AI juga memerlukan perhatian terhadap ketepatan representasi, kemungkinan munculnya elemen visual yang keliru, dan etika pemanfaatan gambar. Oleh karena itu, hasil visual tetap harus diperiksa sebelum digunakan.

Selain keterampilan teknis, kegiatan ini memberikan dampak awal berupa meningkatnya kesadaran peserta terhadap penggunaan AI secara kritis dan bertanggung jawab. Hal tersebut penting karena pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga menyangkut perlindungan data, kejujuran akademik, ketepatan informasi, dan tanggung jawab profesional guru. UNESCO (2023) menekankan bahwa pemanfaatan AI generatif dalam pendidikan harus disertai dengan kompetensi pengguna, perlindungan data, serta pertimbangan etis.

Dampak kegiatan yang dapat diidentifikasi dalam pelaksanaan ini masih bersifat langsung dan jangka pendek, yaitu berupa pemahaman, pengalaman praktik, dan kemampuan menghasilkan contoh produk pembelajaran. Kegiatan belum mengukur perubahan hasil belajar siswa atau penggunaan AI oleh guru dalam jangka panjang. Hal tersebut disebabkan evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, diskusi, dokumentasi, dan penilaian hasil praktik tanpa menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan.

Meskipun demikian, hasil praktik menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dasar keterampilan yang dapat dikembangkan secara mandiri oleh peserta. Keberlanjutan dampak program bergantung pada konsistensi guru dalam mencoba aplikasi, berbagi pengalaman dengan rekan sejawat, serta menyesuaikan pemanfaatan AI dengan kebutuhan pembelajaran. Sekolah juga dapat mendorong keberlanjutan program melalui forum berbagi praktik baik atau kegiatan pengembangan kompetensi internal.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam memperkenalkan pemanfaatan AI yang praktis, kritis, dan relevan dengan pekerjaan guru. Kontribusi utama program terletak pada penggabungan antara pemahaman konsep, latihan penyusunan prompt, pembuatan produk pembelajaran, dan pemeriksaan kualitas hasil. Pendekatan tersebut dapat menjadi salah satu alternatif dalam pelaksanaan program pengabdian serupa yang bertujuan mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan.

IV. KESIMPULAN

Bagian Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 1 Tegallalang telah memberikan pemahaman dan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) sebagai teknologi pendukung pembelajaran. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi, peserta mampu memahami konsep dasar serta keterbatasan AI, menyusun prompt yang lebih terarah, dan menggunakan aplikasi AI untuk membantu pembuatan materi ajar, soal, kuis interaktif, kerangka presentasi, dan media visual.

Hasil praktik menunjukkan bahwa AI berpotensi membantu guru mempercepat proses penyusunan draf perangkat dan media pembelajaran. Meskipun demikian, keluaran AI tetap memerlukan pemeriksaan, penyuntingan, dan penyesuaian oleh guru agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum, serta prinsip etika penggunaan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memperkuat kesadaran mengenai pentingnya penggunaan AI secara kritis dan bertanggung jawab.

Dampak yang diperoleh dari kegiatan ini masih bersifat langsung dan jangka pendek, berupa bertambahnya pengetahuan, pengalaman praktik, dan kemampuan peserta menghasilkan contoh produk pembelajaran berbantuan AI. Kegiatan ini belum mengukur penerapan AI dalam pembelajaran secara berkelanjutan maupun pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan berikutnya direkomendasikan menggunakan evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan, pendampingan lanjutan, serta pemantauan penerapan AI dalam kegiatan pembelajaran. Program juga dapat dikembangkan melalui pelatihan tingkat lanjut yang membahas validasi materi, perlindungan data, etika akademik, dan pengembangan media pembelajaran berbasis AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Tegallalang, khususnya kepala sekolah dan seluruh guru peserta, atas kerja sama, partisipasi, serta dukungan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) dan seluruh tim pelaksana yang telah memberikan dukungan administratif, teknis, dan akademik sehingga kegiatan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat maupun dalam proses penulisan dan publikasi artikel ini. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara objektif dan bebas dari kepentingan pihak tertentu yang dapat memengaruhi hasil maupun interpretasi kegiatan yang dilaporkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, K., & Jones, R. (2019). Enhancing teaching practices through AI: A comprehensive training program for educators. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 31(2), 211–230.
- Garcia, M., & Rodriguez, S. (2018). *Artificial Intelligence* in education: Training teachers for technological integration. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 112–125.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Miftahul Ilmi, A. R., Nugroho, W., Leuwol, N. V., & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689–2698. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3304>
- Smith, J., & Doe, A. (2020). Implementing *Artificial Intelligence* in education: Training teachers for the future. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 45–63.
- Wang, L., & Zhang, Q. (2021). Preparing teachers for the AI era: Strategies and challenges. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1095–1112.