



**PEMANFAATAN GENERATIVE AI DALAM PEMBUATAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN: WORKSHOP UNTUK GURU SMK NEGERI 10 SURABAYA**

*Utilizing Generative AI in Learning Tools Creation: Workshop for Vocational High School
Teachers of State Vocational High School 10 Surabaya*

Vivine Nurcahyawati*, Endra Rahmawati

Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya

*Alamat Korespondensi: vivine@dinamika.ac.id

(Tanggal Submission: 30 April 2024, Tanggal Accepted : 24 Mei 2024)



Kata Kunci :

*artificial
Intelligence,
ChatGPT,
Tome.App,
pembelajaran,
workshop*

Abstrak :

Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Artificial Intelligence*, khususnya aplikasi *ChatGPT* dan *Tome.App*, untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif serta membuat presentasi materi yang lebih inovatif. Metode kegiatan ini dimulai dengan melakukan survey untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence*. Selanjutnya, disusunlah modul workshop yang menjadi panduan bagi peserta workshop. Instrumen evaluasi juga disiapkan untuk mengukur pemahaman peserta sebelum dan setelah workshop, serta untuk menilai kepuasan peserta terhadap pelaksanaan workshop secara keseluruhan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap materi setelah mengikuti workshop. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test*, rata-rata akurasi jawaban peserta meningkat dari 55% menjadi 86%. Selain itu, respon peserta terhadap workshop juga sangat positif, dengan mayoritas peserta memberikan penilaian "Baik" dan "Sangat Baik" terhadap materi, kualitas narasumber, dan suasana workshop secara keseluruhan. Peserta workshop menjadi lebih percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran mereka. Evaluasi juga menyoroti pentingnya persiapan yang matang dalam melaksanakan workshop, termasuk pengaturan waktu dan lokasi yang lebih baik. Saran untuk ke depan adalah melaksanakan workshop berkala yang lebih intensif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran.

Key word :

*artificial
intelligence,*

Abstract :

One of the fast-growing technologies that has great potential in the world of education is artificial intelligence. (*Artificial Intelligence*). The workshop aims to

*ChatGPT,
Tome.App,
learning,
workshop*

enhance teachers' understanding and skills in using Artificial Intelligence, the ChatGPT and Tome.App applications, to develop more interesting and effective learning plans and create more innovative material presentations. The method of this activity begins with conducting surveys to understand the needs and challenges faced by teachers in using Artificial Intelligence technology. Next, a workshop module is set up to guide the workshop participants. Evaluation instruments are also prepared to measure participants' understanding before and after the workshop, as well as to assess participants' satisfaction with the overall performance of the workshop. The evaluation results showed a significant improvement in participants' understanding of the material after attending the workshop. Based on pre-test and post-test data, the average answer accuracy increased from 55% to 86%. Besides, the participants' response to the workshop was also very positive, with the majority of participants giving a "Good" and "Very Good" rating on the material, the quality of the source, and the overall workshop atmosphere. Workshop participants became more confident in applying technology in their learning. The evaluation also highlighted the importance of mature preparation in conducting workshops, including better timing and location. The advice for the future is to conduct more intensive periodic workshops to enhance teachers' ability to use Artificial Intelligence technology in learning.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Nurcahyawati, V., & Rahmawati, E. (2024). Pemanfaatan Generative AI Dalam Pembuatan Perangkat Pembelajaran: Workshop Untuk Guru Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1747-1756. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1577>

PENDAHULUAN

Artificial Intelligence merupakan bentuk evolusi dari konsep dan perkembangan teknologi yang menunjukkan keunggulan dari kecerdasan manusia (Jamaaluddin & Sulistyowati, 2021). Pada sejarahnya, AI mengambil model syaraf tiruan untuk dapat diimplementasi pada mesin dengan simulasi matematis (Muttaqin et al., 2023). Pada era saat ini, AI berkembang pesat dengan menghadirkan tantangan dan peluang di berbagai bidang (Aidah & Hasan, 2023 ; Mambu et al., 2023; Mawarni et al., 2023; Ratnaningrum et al., 2023). Mulai dari bidang kesehatan, transportasi, pendidikan dan pelayanan publik hampir seluruhnya memanfaatkan AI (Institusi LITBANG & Pemerintah, 2020; Muttaqin et al., 2023).

Salah satu bidang yang berkaitan dengan AI adalah pendidikan, dimana proses pembelajaran membutuhkan peran AI untuk mengelola sumber daya materi pembelajaran secara mandiri, baik untuk pengajar maupun peserta didik (Karyadi, 2023; Supriadi et al., 2022; Tjahyanti et al., 2022). Terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan pembelajar dalam memanfaatkan AI diantaranya (1) *Adaptif Learning* dimana AI digunakan sebagai analisa informasi dan pembuatan modul pembelajaran, (2) *Mentor Visual* untuk sarana pembelajaran interaksi dapat berupa mentor *virtual* dalam video *streaming* dan *web server*, (3) *Voice Assistant* untuk penyerapan informasi berupa suara sehingga mempercepat pencarian informasi terhadap materi pembelajaran, dan bentuk-bentuk AI lainnya ((Muttaqin et al., 2023; Ratih, 2020; Supangat et al., 2021).

Adapun aplikasi AI yang sedang tren saat ini dalam dunia pembelajaran adalah *ChatGPT* (Setiawan & Luthfiyani, 2023; Xu et al., 2021; Zen Munawar et al., 2023). *ChatGPT* merupakan robot AI yang dikemas dalam bentuk percakapan seperti halnya *instant messaging* dan dapat diakses secara online. *ChatGPT* diklaim dapat membantu peserta didik dan guru dalam mendukung proses pembelajaran dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran (Zen et al., 2023). *ChatGPT* ini pada dasarnya menghimpun seluruh data yang didapatkan dari mesin pencarian seperti *Google* dan sumber lainnya di internet. Di samping itu, AI juga menyediakan banyak aplikasi *generative* untuk membuat konten materi berupa *slide* presentasi sesuai dengan topik yang

diinginkan serta pembentukan nilai dan karakter di bidang pendidikan (Mulianingsih et al., 2020). Sebagai catatan tambahan, hasil *generative* AI berupa konten *slide* presentasi ini hanya dapat menampilkan informasi secara umum, bergantung pada sedetail apa topik yang dicari pada teks *prompt* pencarian.

Namun, hal tersebut ternyata tidaklah mudah untuk dilakukan. Banyak para guru dan siswa yang masih kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi AI (Cardona et al., 2023; Pambudi et al., 2023). Berbagai faktor juga perlu diperhatikan sebelum memulai kegiatan penerapan AI dalam pembelajaran, diantaranya : (1) Penentuan pertanyaan yang akan diajukan pada mesin AI (2) Penentuan konten dan detail materi pembelajaran (3) Pengaturan teks, warna, layout, dan theme untuk kebutuhan *slide* presentasi.

Oleh karena itu, dibutuhkan workshop pembuatan rencana dan konten pembelajaran menggunakan *ChatGPT* dan pemanfaatan *generative* AI untuk membuat presentasi materi bagi guru yang dapat diimplementasikan pada lingkungan SMK Negeri 10 Surabaya. Adapun tujuan dari kegiatan workshop ini adalah untuk memberikan pemahaman konsep dasar dan berbagai jenis aplikasi berbasis AI. Selain itu juga mengenalkan cara penggunaan *prompt* dan pemilihan konten pertanyaan yang diajukan terkait materi pada aplikasi *ChatGPT*. Demikian juga untuk menambah wawasan penggunaan aplikasi *generative* AI untuk membuat konten pada *slide* presentasi demi mendukung kelancaran proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya workshop ini menambah kemampuan guru untuk melakukan perencanaan pembuatan konten pembelajaran dan penggunaan aplikasi AI untuk pembuatan *slide* presentasi di kelas.

METODE KEGIATAN

Solusi yang diberikan kepada mitra adalah memperhatikan analisis kondisi mitra yang dilakukan sebelum melakukan perencanaan kegiatan. Secara sistematis, permasalahan mitra yang diberikan solusi dengan kegiatan workshop ini adalah seperti terlihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pemetaan Permasalahan Mitra

Masalah Mitra
<ol style="list-style-type: none">1. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan: Guru membutuhkan peningkatan pengetahuan yang memadai tentang penggunaan <i>ChatGPT</i> dan AI <i>generatif</i> dalam menyusun rencana dan konten pembelajaran, serta membuat presentasi materi.2. Peningkatan ketrampilan dalam membuat materi yang menarik: Guru menghadapi kesulitan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk siswa.
Pemecahan Masalah
Memberikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan dan kapasitas guru melalui workshop hingga penerapan sehingga akan memberikan dampak positif terhadap persiapan pembelajaran masing-masing guru.
Rancangan Solusi
<ol style="list-style-type: none">1. Mengadakan workshop yang dapat memberikan materi dan panduan praktis tentang penggunaan <i>ChatGPT</i> dan AI <i>generatif</i> dalam menyusun rencana dan konten pembelajaran, serta membuat presentasi materi.2. Mengadakan workshop dapat membantu guru mengembangkan keterampilan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pelaksanaan kegiatan untuk memberikan solusi pada mitra penting untuk direncanakan dengan baik. Tahapan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan ini adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring dan evaluasi. Penjelasan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan sebelum melakukan kegiatan utama. Aktifitas yang dilakukan adalah antara lain :

- a. Survey: Survey dilakukan dengan berkomunikasi secara langsung dan melakukan diskusi bersama perwakilan dari SMK Negeri 10 Surabaya. Pada pertemuan tersebut didapatkan beberapa informasi bahwa guru membutuhkan penerapan teknologi untuk membantu dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran.
 - b. Pembuatan jadwal kegiatan: Kegiatan utama workshop ini dilaksanakan dalam 1 (satu) kali kegiatan saja yaitu dilaksanakan pada hari Rabu, 08 November 2024. Lokasi workshop adalah menggunakan ruang guru SMK Negeri 10 Surabaya. Peserta workshop adalah 105 orang Guru SMK Negeri 10 Surabaya. Pemateri pada kegiatan workshop ini adalah 2 (dua) orang dosen dari program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika.
 - c. Pembuatan modul workshop: Modul workshop dibuat sebagai panduan pada saat workshop sehingga dapat mempermudah peserta untuk mengikuti jalannya workshop.
 - d. Pembuatan instrumen evaluasi: Untuk mengukur keberhasilan kegiatan workshop, maka disusun instrumen pengukuran. Pengukuran dilakukan untuk 2 (dua) capaian, yaitu terkait pemahaman materi dan terkait kepuasan peserta pada pelaksanaan workshop secara umum. Untuk mengukur pemahaman terhadap materi, maka dibuatkan soal yang nantinya akan digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk mengukur kepuasan peserta secara umum terhadap kegiatan workshop, disusun beberapa pernyataan dengan penilaian skala.
 - e. Persiapan media penyimpanan dokumen workshop: Membuat folder yang dapat diakses baik pemateri maupun peserta workshop untuk memudahkan dalam mengakses materi dan dokumen pendukung workshop. Folder dibuat melalui aplikasi Google Drive dan diberikan akses penuh untuk semua peserta.
2. Tahap Pelaksanaan
Sebelum workshop dilakukan, terlebih dahulu pemateri dan tim dari Universitas Dinamika mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan. Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati dan berlokasi pada tempat yang telah ditentukan oleh SMK Negeri 10 Surabaya. Materi akan diberikan secara bergantian oleh 2 (dua) pemateri dengan diberikan jeda istirahat antar materi.
 3. Tahap Evaluasi
Setelah kegiatan workshop dilaksanakan, maka akan dilakukan pengamatan apakah semua kegiatan sudah berjalan sesuai dengan program yang telah disepakati oleh semua pihak. Evaluasi dilakukan guna mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan kegiatan workshop ini mampu mengubah kondisi mitra dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada pada mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop ini mendapat sambutan sangat baik dari para peserta guru, yang menganggapnya sebagai kesempatan yang sangat berharga. Para perwakilan guru berharap bahwa kegiatan ini akan memberikan nilai tambah positif bagi kedua belah pihak, baik SMK Negeri 10 Surabaya maupun Universitas Dinamika Surabaya. Kegiatan ini dijalankan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Adapun paparan kegiatannya adalah sebagai berikut :

Pelaksanaan Kegiatan

Workshop ini merupakan bagian dari upaya untuk memperkenalkan konsep-konsep baru dalam pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi AI. Para peserta diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dalam workshop ini untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran mereka. Selain materi presentasi, workshop ini juga memberikan pemahaman tentang bagaimana menggunakan *ChatGPT* untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pemateri dari Universitas Dinamika diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang konsep AI dan aplikasinya dalam konteks pendidikan. Kolaborasi yang terjalin antara Universitas Dinamika dan SMK Negeri 10 Surabaya diharapkan dapat menjadi contoh bagi institusi pendidikan lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya kerja sama yang baik antara kedua belah pihak juga menjadi bukti komitmen dalam menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Para peserta

diharapkan dapat melihat workshop ini sebagai langkah awal dalam memperkenalkan teknologi AI sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kesuksesan workshop ini diharapkan dapat memberikan dorongan bagi institusi pendidikan lainnya untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran.

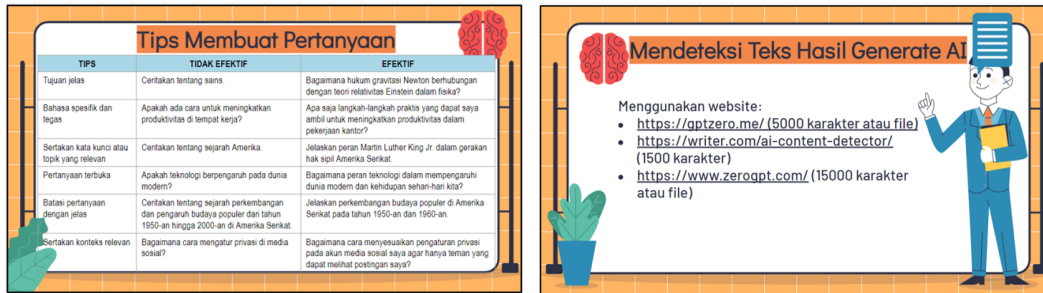
Pelaksanaan dari workshop pembuatan rencana dan konten pembelajaran menggunakan *ChatGPT* dan pemanfaatan *Generative AI* untuk membuat presentasi materi bagi guru SMK Negeri 10 Surabaya dilaksanakan pada hari Rabu, 08 November 2024. Lokasi workshop adalah menggunakan ruang guru SMK Negeri 10 Surabaya. Peserta workshop adalah 105 orang Guru SMK Negeri 10 Surabaya. Pemateri pada kegiatan workshop ini adalah 2 (dua) orang dosen dari program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika. Agar guru-guru peserta dapat terbantu sepanjang pelaksanaan workshop, maka kegiatan ini juga melibatkan sejumlah mahasiswa untuk mendampingi. Mahasiswa pendamping telah dilakukan seleksi berdasarkan kompetensi yang sesuai dengan materi workshop. Melalui partisipasi mahasiswa sebagai pendamping, diharapkan dapat terjadi pertukaran pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat antara guru dan mahasiswa. Keterlibatan mahasiswa juga diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sambutan pembukaan disampaikan oleh koordinator guru yang menyampaikan bahwa kolaborasi yang baik telah selalu dilakukan antara Universitas Dinamika dan SMK Negeri 10 Surabaya. Hal ini menjadi kegiatan rutin yang menguntungkan kedua belah pihak karena sangat mendukung kebutuhan kegiatan pembelajaran. Suasana pelaksanaan kegiatan workshop seperti terlihat pada gambar 1 berikut.



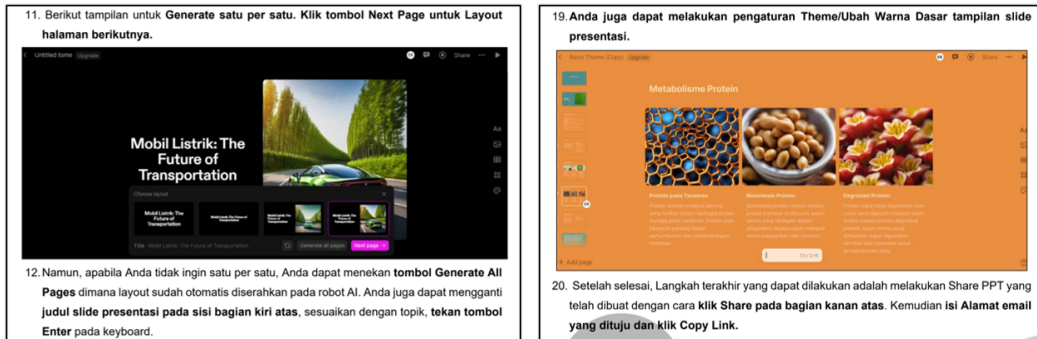
Gambar 1. Suasana Workshop Penerapan AI

Materi-materi yang disampaikan dalam workshop tersebut dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang AI dan aplikasinya dalam pembelajaran. Materi pertama memberikan landasan yang kuat tentang konsep-konsep dasar AI serta relevansinya dengan perkembangan teknologi saat ini. Materi kedua lebih fokus pada aplikasi praktis penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran, dengan memberikan tips dan trik yang berguna bagi guru. Materi terakhir dari workshop ini, di mana para peserta diajak untuk langsung menggunakan aplikasi *Tome.App* untuk membuat presentasi interaktif dengan bantuan AI. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang AI, tetapi juga memberikan keterampilan praktis dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Terdapat 3 (tiga) materi utama yang diberikan yaitu mulai dari memberikan gambaran umum tentang AI, penjelasan tentang robot *ChatGPT*, dan materi pemanfaatan aplikasi *Tome.App*. Untuk lebih detil materinya, pada materi pertama berisi tentang perkembangan teknologi dan revolusi industri. Juga mengenalkan tentang *Big Data*, *Internet of Thing*, dan AI. Sedangkan pada materi ke-2 berisi tentang penggunaan *prompt* pada *ChatGPT*, memberika tips untuk membuat pertanyaan pada *ChatGPT*, dan bagaimana mendeteksi teks hasil *generative AI*. Materi paling akhir mempunyai sub materi tentang penentuan konten materi dengan *prompt AI*, melakukan pengaturan latar belakang slide, melakukan *editing* pada teks, *image*, dan *theme*, dan cara membagikan tautan presentasi yang telah dibuat dengan *Tome.App*. Beberapa contoh materi dari aplikasi *ChatGPT* dan *Tome.App* dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2. Contoh Materi Penerapan Aplikasi ChatGPT



Gambar 3. Contoh Materi Penerapan Aplikasi Tome.App

Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan workshop ini dilakukan dengan 2 (dua) pengukuran, yaitu pengukuran pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*, dan melakukan pengukuran pada respon kepuasan peserta pada pelaksanaan workshop secara umum. Sebelum materi disampaikan, peserta diberikan *pre-test* yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang diberikan. Soal *pre-test* diberikan secara online melalui aplikasi *Quizizz* dan hasil peringkat jawaban disajikan melalui layar yang telah disediakan. Hal ini membuat pengerjaan soal menjadi lebih menarik dan menantang karena masing-masing dapat mengetahui peringkat nilainya. Hasil nilai soal *pre-test* disimpan terlebih dahulu untuk nantinya dibandingkan dengan nilai *post-test* yang dilakukan setelah materi diberikan dan dengan soal yang sama dengan soal *pre-test*.

Data yang terlihat pada tabel 2 adalah hasil dari *pre-test* yang dilakukan terkait pengetahuan peserta tentang AI melalui aplikasi *ChatGPT* serta *Tome.app*. Terdapat enam soal dalam *pre-test* ini. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa soal nomor 5 memiliki akurasi tertinggi, yaitu 59%, yang berarti mayoritas peserta mampu menjawab soal tersebut dengan benar. Sementara itu, soal nomor 3 memiliki akurasi terendah, yaitu 51%, yang menunjukkan sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam pengetahuan tentang *ChatGPT*. Secara rata-rata, akurasi keseluruhan dari *pre-test* ini adalah 55%, yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta secara umum tentang materi AI dan aplikasinya masih perlu ditingkatkan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Soal Pre-Test

No	Soal Pre-Test	Jawaban			Akurasi
		Benar	Salah	Tidak Menjawab	
1	Apa yang dimaksud dengan Artificial Intelligence (AI)?	51	3	43	56%
2	Kunci membuat Artificial Intelligence (AI) yang tepat terletak pada instruksinya, disebut....	50	3	44	55%
3	Apa yang anda ketahui tentang ChatGPT?	46	8	53	51%
4	Apa kegunaan utama ChatGPT?	52	1	40	57%

No	Soal Pre-Test	Jawaban			Akurasi
		Benar	Salah	Tidak Menjawab	
5	Tome.app adalah aplikasi AI untuk membuat presentasi?	54	0	37	59%
6	Apakah keuntungan Tome.app dibandingkan dengan alat presentasi lainnya?	47	5	49	52%
				Rata-Rata	55%

Data yang terlihat pada tabel 3 adalah hasil dari *post-test* yang dilakukan setelah peserta mengikuti workshop terkait AI berupa aplikasi *ChatGPT* serta *Tome.app*. Seperti pada *pre-test*, terdapat enam soal dalam *post-test* ini. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam akurasi jawaban peserta pada *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Secara keseluruhan, rata-rata akurasi pada *post-test* mencapai 86%, meningkat dari rata-rata akurasi *pre-test* sebesar 55%. Soal nomor 4 memiliki akurasi tertinggi pada *post-test*, yaitu 92%, sementara soal nomor 3 memiliki akurasi terendah, yaitu 80%. Meskipun demikian, akurasi untuk semua soal pada *post-test* berada pada rentang 80-92%, menunjukkan peningkatan pemahaman yang konsisten pada seluruh materi yang diajarkan dalam workshop tersebut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Soal Post-Test

No	Soal Post-Test	Jawaban			Akurasi
		Benar	Salah	Tidak Menjawab	
1	Apa yang dimaksud dengan Artificial Intelligence (AI)?	83	3	11	91%
2	Kunci membuat Artificial Intelligence (AI) yang tepat terletak pada instruksinya, disebut....	78	7	20	86%
3	Apa yang anda ketahui tentang ChatGPT?	73	13	31	80%
4	Apa kegunaan utama ChatGPT?	84	1	8	92%
5	Tome.app adalah aplikasi AI untuk membuat presentasi?	80	5	16	88%
6	Apakah keuntungan Tome.app dibandingkan dengan alat presentasi lainnya?	73	11	29	80%
				Rata-Rata	86%

Pengukuran keberhasilan dari sisi respon peserta kegiatan workshop pada kesempatan ini adalah menggunakan kuesioner dengan menggunakan aplikasi *Google Form*. Peserta workshop memberikan responnya dengan memberikan penilaian pada pernyataan yang telah dipersiapkan. Terdapat 7 (tujuh) pernyataan dengan skala penilaian 1-5. Hasil dari rekap penilaian peserta workshop dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 4. Persentase Tiap Pernyataan Oleh Peserta Workshop

PERNYATAAN	1	2	3	4	5
	Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Materi workshop menambah wawasan	1%	0%	0%	34%	65%

PERNYATAAN	1 Sangat Kurang Baik	2 Kurang Baik	3 Cukup Baik	4 Baik	5 Sangat Baik
Kualitas materi	1%	0%	1%	38%	60%
Kualitas narasumber dalam menyampaikan materi	1%	0%	0%	39%	60%
Sesi tanya jawab pada workshop	2%	0%	4%	43%	51%
Keramahan narasumber dan tim panitia selama workshop	1%	0%	1%	32%	67%
Waktu penyelenggaraan workshop	1%	0%	5%	46%	48%
Kualitas perangkat dan presentasi yang digunakan selama workshop	1%	0%	2%	36%	62%
Rata-Rata Respon Peserta	1%	0%	2%	38%	59%

Berdasarkan rekap data kuesioner pada tabel 2 dapat diketahui bahwa materi workshop menambah wawasan dinilai paling baik oleh peserta, dengan 65% responden memberikan penilaian "Sangat Baik" dan 34% memberikan penilaian "Baik". Sedangkan pada kualitas materi juga dinilai baik, meskipun tidak sebaik penilaian untuk penambahan wawasan, dengan 60% responden memberikan penilaian "Baik" dan 38% memberikan penilaian "Cukup Baik". Pada sisi narasumber dalam menyampaikan materi dinilai cukup baik, dengan 60% responden memberikan penilaian "Baik" dan 39% memberikan penilaian "Cukup Baik". Demikian juga pada sesi tanya jawab pada workshop dinilai cukup baik, dengan 51% responden memberikan penilaian "Baik" dan 43% memberikan penilaian "Cukup Baik". Pada keramahan narasumber dan tim panitia selama workshop dinilai paling baik setelah materi, dengan 67% responden memberikan penilaian "Sangat Baik" dan 32% memberikan penilaian "Baik". Waktu penyelenggaraan workshop dinilai cukup baik, dengan 48% responden memberikan penilaian "Baik" dan 46% memberikan penilaian "Cukup Baik". Kualitas perangkat dan presentasi yang digunakan selama workshop dinilai cukup baik, dengan 62% responden memberikan penilaian "Baik" dan 36% memberikan penilaian "Cukup Baik". Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta terhadap workshop ini adalah baik, dengan 59% responden memberikan penilaian "Baik" dan 38% memberikan penilaian "Cukup Baik".

Selain memberikan kesempatan untuk memberikan penilaian tertutup dengan skala 1-5, pada kuesioner juga diberikan pertanyaan terbuka agar peserta workshop dapat memberikan saran dan kritik mengenai topik, pemateri, dan workshop secara keseluruhan. Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta workshop memberikan ulasan baik dan merasa mendapatkan ilmu yang bermanfaat. Peserta menilai bahwa baik pemateri, materi yang diberikan, komunikasi sebelum dan sesudah workshop, semua sangat memuaskan dan bersemangat untuk mengadakan kegiatan lainnya. Masukan yang dapat dikembangkan lagi pada kesempatan berikutnya adalah bahwa agar materi dapat lebih maksimal diterima oleh peserta, maka diperlukan pengaturan waktu dan pembagian kelas-kelas kecil. Sehingga peserta workshop dapat lebih fokus mendengarkan materi, melakukan praktik, dan berdiskusi dengan pemateri.

Pada kuesioner yang diberikan, peserta workshop juga diberi kesempatan untuk memberikan usulan workshop berikutnya. Berdasarkan data yang ada, peserta mengusulkan beberapa workshop. Tidak hanya workshop yang berfokus pada penerapan teknologi, tetapi juga topik-topik diluar teknologi. Beberapa masukan tentang workshop yang disampaikan oleh peserta workshop adalah antara lain: penggunaan aplikasi sederhana untuk membantu pembelajaran, membuat video pembelajaran, pembuatan media-media untuk membantu promosi usaha, dan beberapa masukan lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, workshop ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi generative AI untuk menyusun perangkat pembelajaran, tetapi juga memberikan wawasan baru mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan. Peserta workshop menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran mereka, dan mereka menyadari potensi besar aplikasi generative AI dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Evaluasi juga mencatat bahwa antusiasme peserta terhadap kemampuan baru ini sangat tinggi, dengan sebagian besar peserta yakin bahwa penerapan aplikasi generative AI akan meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran mereka secara signifikan. Selama workshop, interaksi antara pemateri dan peserta berlangsung sangat baik, memungkinkan pertukaran gagasan yang kaya dan diskusi yang mendalam. Hal ini mencerminkan pentingnya kolaborasi antar-guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif. Meskipun demikian, evaluasi juga menyoroti pentingnya persiapan yang lebih matang terkait waktu dan lokasi workshop. Dengan persiapan yang lebih baik, diharapkan workshop selanjutnya dapat memberikan dampak yang lebih positif dan maksimal bagi semua pihak yang terlibat. Untuk kedepannya disarankan ada workshop sejenis dan berkala sehingga lebih intens untuk praktik pembuatan desain kemasan dan diarahkan ke media sosial tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N. P., & Hasan, M. A. K. (2023). Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0. *Tarling : Journal of Language Education*, 7(1), 69–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/tarling.v7i1.8501>
- Cardona, M. A., Rodríguez, R. J., & Ishmael, K. (2023). *Artificial Intelligence and the Future of Teaching and Learning : Insights and Recommendations*. <https://tech.ed.gov>
- Institusi LITBANG, & Pemerintah. 2020. *Strategi Nasional KEcerdasan Artifisial Indonesia 2020-2024*.
- Jamaaluddin, & Sulistyowati, I. (2021). *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. UMSIDA Press.
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 253–258. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., 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*, 06(01), 2689–2698.
- Mawarni, S., Anwar, C. R., & Hartoto. (2023). Diskusi Publik Artificial Intelligence (AI): Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi untuk Kemajuan Pendidikan dan Produktivitas Masyarakat. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1–9.
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intellegence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *Ijtimaia : Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148–154. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia>
- Muttaqin, Arafah, M., Jaya, A. K., Suryawan, M. A., Gustiana, Z., Banjarnahor, A. R., Bukidz, D. P., Hazriani, Simanjuntak, M., Saputra, N., & Fajrillah. (2023). *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Pambudi, A. Y., Syafii, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., Widodo, M., Apriono, D., Sukisno, Syahrial, M. F., Supriatna, U., & Zaki, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1–8.
- Ratih, C. K. (2020). *Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran*.
- Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1204–1209. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>

- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal PETISI*, 04(01). <https://chat.openai.com>.
- Supangat, Saringat, M. Z. Bin, & Koesdijarto, R. (2021). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Respon Learning Style Mahasiswa. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 270–279.
- Supriadi, S. R. R. P., Sulistiyani, & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 2(2), 192–198. <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/>
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Gitakarma, M. S. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 15–21.
- Xu, Z., Wei, Y., & Zhang, J. (2021). AI Applications in Education. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, AICON 2020, LNICST*, 356 LNICST, 326–339. https://doi.org/10.1007/978-3-030-69066-3_29
- Zen, M., Herru, S., Novianti, I. P., Hernawati, & Andina, D. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan ChatGPT Untuk Membantu Penulisan Ilmiah. *TEMATIK*, 10(1), 54–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v10i1.1291>