

### PENINGKATAN KAPASITAS GURU SMA MUHAMMADIYAH 2 MELALUI RANCANGAN PEMBELAJARAN BASED ARTIFICIAL INTELLIGENCE

*Increasing The Capacity of SMA Muhammadiyah 2 Teachers Through Artificial Intelligence-Based Learning Design*

**Putri Yuli Utami<sup>\*1</sup>, Muhammad Hakiki<sup>1</sup>, Ufi Ruhama<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Pontianak, <sup>2</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Pontianak

*Jl. Jendral Ahmad Yani No.111 Pontianak, Kalimantan Barat*

\*Alamat Korespondensi: [putriyuli@unmuhpnk.ac.id](mailto:putriyuli@unmuhpnk.ac.id)

*(Tanggal Submission: 22 September 2024, Tanggal Accepted : 06 November 2024)*



#### **Kata Kunci :**

*Artificial Intelligence, Chatgpt, Guru, Lumio, Media Pembelajaran*

#### **Abstrak :**

*Artificial Intelligence (AI), memungkinkan pembuatan media pembelajaran lebih interaktif, personal, dan efektif, seperti quiz dan video pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa, menggunakan ChatGPT dan Lumio. Tujuan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak dalam pembuatan media ajar berbasis AI menggunakan Chat GPT dan Lumio. Metode pelatihan dilakukan melalui pelatihan (1) Pengenalan ChatGPT dan Lumio (2) Pelatihan rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* bagi guru. Hasil evaluasi nilai *post-test* rata-rata mengalami kenaikan sebesar 85% menunjukkan peningkatan pengetahuan, informasi dan wawasan guru dalam pengembangan media pembelajaran *based AI* menggunakan ChatGPT dan Lumio. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif dengan siswa.*

#### **Key word :**

*Artificial Intelligence, ChatGPT, Learning media, Lumio, Teacher*

#### **Abstract :**

The advent of artificial intelligence (AI) has facilitated the creation of more interactive, personalised and effective learning media, including quizzes and video lessons tailored to students' needs. This is achieved through the use of sophisticated tools such as ChatGPT and Lumio. The objective of the training is to enhance the comprehension and proficiency of the teachers at SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak in the creation of AI-based learning materials utilising Chat GPT and Lumio. The training was conducted in two phases: an introduction to ChatGPT and Lumio, and a training programme on the design of AI-based learning materials for teachers. The post-test evaluation demonstrated an average increase of 85% in knowledge, information and insight among the teachers in the use of ChatGPT and Lumio

for the development of innovative, creative and interactive AI-based learning materials for students.

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

Utami, P. Y., Hakiki, M., & Ruhama, U. (2024). Peningkatan Kapasitas Guru SMA Muhammadiyah 2 Melalui Rancangan Pembelajaran Based Artificial Intelligence. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 2084-2093. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.2010>

## PENDAHULUAN

Peran guru dalam perkembangan teknologi dan revolusi industri 5.0 sangat penting dalam membimbing siswa untuk memahami dan mengadopsi perkembangan teknologi yang terus berkembang (Loretha *et al.*, 2023). Guru bertindak sebagai penghubung antara siswa dengan teknologi dalam memahami konsep-konsep yang mendasari teknologi baru seperti kecerdasan buatan, *internet of things*, dan *cloud computing* (Maulid *et al.*, 2024). Selain itu, guru juga harus dapat menggunakan teknologi secara efektif, memperlihatkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan keterampilan yang relevan dalam era industri 5.0, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas, sehingga guru memiliki peran kunci dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang terjadi dalam revolusi industri 5.0 (Maufidhoh & Magfirah, 2023).

*Artificial Intelligence* (AI) memiliki peran yang signifikan dalam media pembelajaran di sekolah (Anggoro D *et al.*, 2023). AI dapat digunakan untuk mengembangkan *platform* pembelajaran *online* yang personal dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa (Maufidhoh *et al.*, 2023). Dengan menganalisis data tentang kemajuan belajar siswa, AI dapat memberikan rekomendasi konten tambahan yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan interaktif (Kaswar *et al.*, 2023).

Salah satu permasalahan yang muncul adalah kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam media pembelajaran. *Artificial Intelligence* (AI) adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia. Salah satu contoh AI adalah *ChatGPT*, yang dapat menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan, serta membantu berbagai kasus dengan berbasis teks (Syaliman *et al.*, 2024).

Banyak guru mungkin belum memahami sepenuhnya potensi AI untuk meningkatkan pembelajaran, sehingga mereka cenderung ragu atau bahkan enggan mengadopsi teknologi ini dalam pengajaran mereka (Puspitaloka *et al.*, 2024). Sehingga diperlukan pendekatan yang menyeluruh untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar mereka dapat memahami dan memanfaatkan AI dengan efektif dalam konteks pembelajaran (Subowo *et al.*, 2022). Penelitian pemanfaatan studi kasus integrasi AI dalam instruksi kelas, menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa. Implikasi praktis dan pedagogis dari temuan ini dibahas dalam konteks pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan (Jones, & Shao, 2018).

Guru SMA Muhammadiyah 2 Pontianak berlokasi di Jalan Dr. Sutomo Gg. Karya 1 RT/TW 3/18 Kelurahan Sungai Bangkong, Kecamatan Pontianak, Kota Kota Pontianak. Berdiri sejak 24 Oktober 1989 dan mulai beroperasi tanggal 15 November 1991. Berdasarkan hasil wawancara keterbatasan informasi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan internet dan teknologi menjadi salah satu kendala dalam pengajaran. Selama ini belum ada kegiatan sosialisasi ataupun pendampingan yang edukatif untuk memotivasi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Setyansah *et al.*, 2023). Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai *tools* AI yang dapat digunakan dalam pembuatan media ajar, mengajarkan cara mengintegrasikan AI ke dalam kurikulum dan strategi pengajaran, serta memberikan keterampilan praktis dalam mengoperasikan *tools* AI. Sehingga, guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi AI untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada siswa (Fajar, 2023).

## METODE KEGIATAN

Metode dalam kegiatan peningkatan kapasitas guru SMA Muhammadiyah melalui rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* yang dilakukan yaitu memberikan solusi permasalahan melalui *Community Development* (Quimbo *et al.*, 2018). Peserta kegiatan adalah guru-guru SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak yang dihadiri 15 guru. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 dalam bentuk pelatihan bertempat di ruang pertemuan SMA Muhammadiyah 2 Kota Jalan Dr. Sutomo Gg. Karya 1 RT/TW 3/18 Kelurahan Sungai Bangkong, Kecamatan Pontianak, Kota Pontianak.

Terdapat beberapa peralatan yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu LCD proyektor, *speaker*, *microphone*, materi presentasi, *handout* materi dan media pembelajaran untuk merancang pembelajaran *based artificial intelligence*. Kegiatan pengabdian dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Pontianak yaitu Putri Yuli Utami, M.Kom. Sebagai ketua pengabdian, Ufi Ruhama', M.Pd.B.I sebagai anggota pengabdian Mukti, *et al* Iso 690.

Kegiatan pengabdian dihadiri dan dimulai pembukaan oleh Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak Ibu Widiyanti, M.Pd. Materi rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* disampaikan oleh Putri Yuli Utami, M.Kom. Sebelum penyampaian materi kegiatan peserta diberikan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terkait rancangan pembelajaran *based artificial intelligence*. Sesi pemaparan materi melalui media dalam presentasi *power point* dan *handbook* yang telah dibagikan kepada peserta, dilanjutkan simulasi dan praktik rancangan pembelajaran menggunakan tools *artificial intelligence* yaitu *Lumio*, dilanjutkan diskusi dan tanya jawab antara peserta dan narasumber. Selanjutnya pemberian *posttest* kepada peserta sebagai indikator peningkatan kompetensi peserta terkait materi pelatihan yang telah diberikan. Diakhir kegiatan pelatihan pemberian sertifikat dan plakat dari tim pengabdian Universitas Muhammadiyah Pontianak kepada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak.

Kegiatan peningkatan kapasitas guru SMA Muhammadiyah melalui rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* memberikan pengetahuan baru terkait pemanfaatan *artificial intelligence* peningkatan *skill* guru dalam membuat media ajar *based artificial intelligence* dan memperkenalkan tools *based artificial intelligence* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih inovatif menggunakan *Lumio* dan *Chat GPT*.

Metode pelatihan peningkatan kapasitas guru SMA Muhammadiyah melalui rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* dilaksanakan sebagai berikut :

- a. Ceramah  
Narasumber dari Dosen Universitas Muhammadiyah Pontianak menyampaikan materi terkait rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *Lumio* dan *Chat GPT*.
- b. Diskusi dan Tanya jawab  
Diskusi dan tanya jawab dilakukan antara peserta yakni guru dan tim pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- c. Tahapan evaluasi dilakukan dengan mengukur pengetahuan peserta terkait materi sosialisasi. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta terkait materi rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *Lumio* dan *Chat GPT*.

Kegiatan pemaparan materi oleh narasumber dilanjutkan tanya jawab oleh peserta kegiatan terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penjelasan Materi dan Tanya Jawab

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, diantaranya (Utami *et al.*, 2023) :
  - a. Melakukan *survey* untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di mitra
  - b. Menyusun proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat
  - c. Menyusun rencana kegiatan pelatihan *based artificial intelligence*
  - d. Menyusun materi pelatihan
  - e. Permintaan narasumber untuk materi kegiatan pelatihan
2. Tahapan kegiatan diantaranya :
  - a. Narasumber memaparkan materi terkait rancangan pembelajaran *based artificial intelligence*. Peserta terdiri dari guru SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak.

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari disampaikan melalui ceramah dan diskusi kepada guru-guru SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak. Setelah sesi materi dilanjutkan dengan praktek rancangan pembelajaran *based artificial intelligence*. Kegiatan pertama dimulai dengan memperkenalkan *ChatGPT* dan menggunakan *ChatGPT* sebagai *referensi* pencarian materi dan bahan ajar. *ChatGPT* dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi bacaan dan ide dalam membuat materi pembelajaran. Praktek berikutnya adalah rancangan pembelajaran menggunakan *Lumio*. *Lumio* merupakan salah satu *tools* berbasis *artificial intelligence* untuk membuat materi pembelajaran interaktif dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. *Lumio* dapat digunakan sebagai pembelajaran *online* guru dapat membuat materi yang menarik dan interaktif dan fitur game dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran (Siregar, 2023).



Gambar 2. Praktik dan Diskusi

Gambar 2 memperlihatkan, kegiatan guru membuat media pembelajaran dengan *lumio* dimulai dari membuat akun yang dapat diakses pada link berikut

<https://www.smarttech.com/en/lumio>. Setelah akun berhasil dibuat selanjutnya akan menampilkan *home* untuk membuat *file* baru dengan menyediakan beberapa *template* yang dapat dipilih. *Tools Lumio* juga menyediakan *fitur* menambahkan suara pada laman presentasi, membuat *group* kelas, dan menulis pada papan *whiteboard*. Untuk membuat pembelajaran interaktif dapat menambahkan *games* didalam materi dengan memilih *games-based activity*. Pada *games-based activity* disediakan berbagai jenis *games* seperti *Fill in the Blanks, Games Show, Match 'Em up!, Flip Out, Label Reveal, Memory Match, Monster Quiz, Speedup, Team Quiz, Rank Order, Super Sort, dan Word Search*. Materi pembelajaran dapat dibagikan kepada siswa dan di *download* dalam PDF serta dapat mengundang siswa untuk bergabung didalam *room*. Hasil dari kegiatan ini guru menghasilkan satu materi pembelajaran yang interaktif, menarik dan partisipatif. Diakhir kegiatan diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta terhadap materi pelatihan yang telah diberikan.

### 3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pelatihan sebagai indikator tingkat keberhasilan pemahaman peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan (Utami et al., 2023). Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *post-test* kuesioner. Keberhasilan kegiatan juga dilihat berdasarkan *respon* peserta terhadap kegiatan yang dilakukan (Yulian et al., 2023).

Beberapa indikator keberhasilan pelaksanaan program kegiatan diantaranya sebagai berikut:

- a. 93% guru SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak menghadiri kegiatan pelatihan rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* dari 16 orang guru yang ada di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak.
- b. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 dimulai pukul 08.00 – 13.00 WIB.
- c. Peserta mengisi kuesioner *pre-test* dan *post-test* kegiatan.

### 4. Hasil Kegiatan

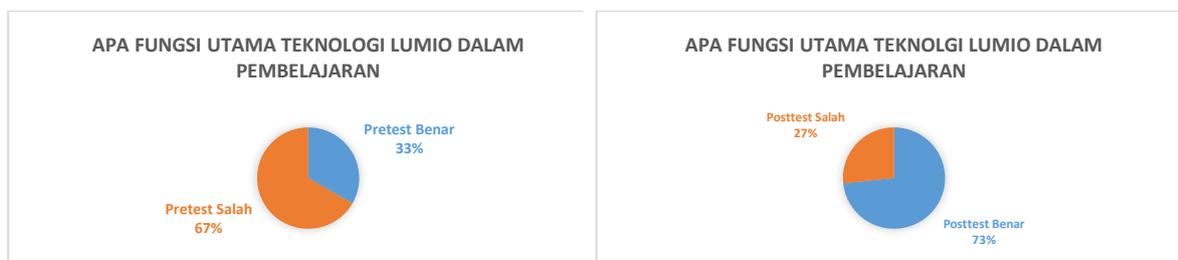
Untuk mengukur pemahaman peserta kegiatan evaluasi dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Indikator keberhasilan didasari oleh tingkat kemampuan peserta menjawab pertanyaan yang diberikan (Yulian et al., 2023). Peserta diberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman mengenai pelatihan rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *ChatGPT* dan *Lumio*.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Peserta Sebelum dan Setelah Pelatihan

No	Pertanyaan	Pre-test		Post-test		Total Responden
		Benar	Salah	Benar	Salah	
1	Apa fungsi utama teknologi Lumio dalam pembelajaran	5	10	11	4	15
2	Bagaimana cara siswa berinteraksi dengan konten pada Lumio	2	13	12	3	15
3	Apakah manfaat menggunakan pembelajaran digital seperti Lumio dibanding metode konvensional	3	12	14	1	15
4	Apa yang dimaksud dengan fitur <i>Game-base activities</i> pada Lumio	2	13	11	4	15
5	Jenis konten apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh guru menggunakan Lumio	3	12	14	1	15
6	Apa tujuan penggunaan fitur interaktif seperti kolaborasi pada lumio	3	12	13	2	15
7	Bagaimana cara memanfaatkan ChatGPT untuk mencari informasi tentang topik yang belum dipahami	5	10	14	1	15

8	Apa yang dimaksud dengan fitur <i>Collaboration Space</i> di Lumio	2	13	12	3	15
9	Apa fungsi utama ChatGPT dalam pembelajaran	5	10	15	0	15
10	Apa fungsi dari fitur <i>Shout It Out</i> di Lumio	3	12	14	1	15

Presentase tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan terlihat pada grafik *pie chart* pada Gambar 3 sampai dengan Gambar 12.



Gambar 3. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 1



Gambar 4. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 2

Gambar 3 memperlihatkan hasil *pre-test* mengenai *ChatGPT* dan *Lumio* pertanyaan *pertama* apa fungsi utama teknologi *lumio* dalam pembelajaran 33% peserta menjawab benar dan 67% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 73% peserta menjawab benar dan 27% peserta menjawab salah. Gambar 4 pertanyaan *kedua* bagaimana cara siswa berinteraksi dengan konten pada *lumio* hasil *pre-test* menunjukkan 13% peserta menjawab benar dan 87% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 80% peserta menjawab benar dan 20% peserta menjawab salah.

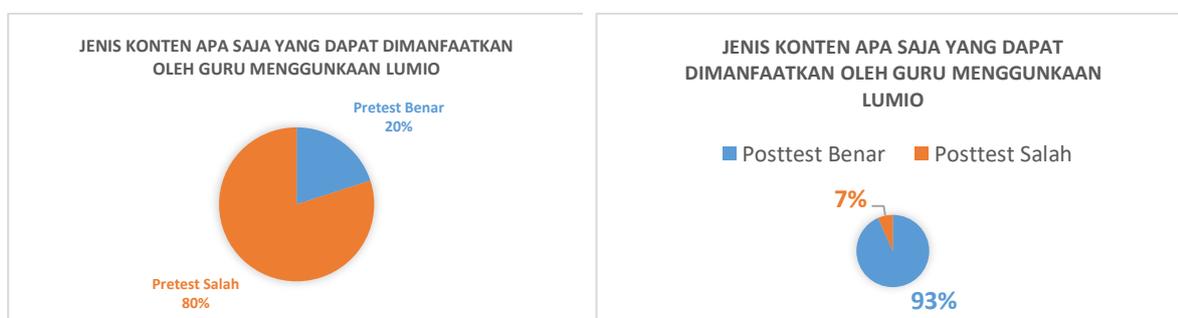


Gambar 5. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 3



Gambar 6. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 4

Gambar 5 pertanyaan ketiga manfaat menggunakan pembelajaran digital seperti *lumio* dibanding metode konvensional hasil *pres-test* menunjukkan 13% peserta menjawab benar dan 87% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 80% peserta menjawab benar dan 20% peserta menjawab salah. Gambar 6 pertanyaan *keempat* apa yang dimaksud dengan *fitur game-base activity* pada *lumio* hasil *pre-test* menunjukkan 13% peserta menjawab benar dan 87% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 73% peserta menjawab benar dan 27% peserta menjawab salah.



Gambar 7. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 5



Gambar 8. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 6

Gambar 7 pertanyaan *kelima* jenis konten apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh guru menggunakan *lumio* hasil *pre-test* menunjukkan 20% peserta menjawab benar dan 80% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 93% peserta menjawab benar dan 7% peserta menjawab salah. Gambar 8 pertanyaan *keenam* apa saja tujuan penggunaan fitur interaktif seperti kolaborasi pada *lumio* hasil *pre-test* menunjukkan 20% peserta menjawab benar dan 80% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 87% peserta menjawab benar dan 13% peserta menjawab salah.

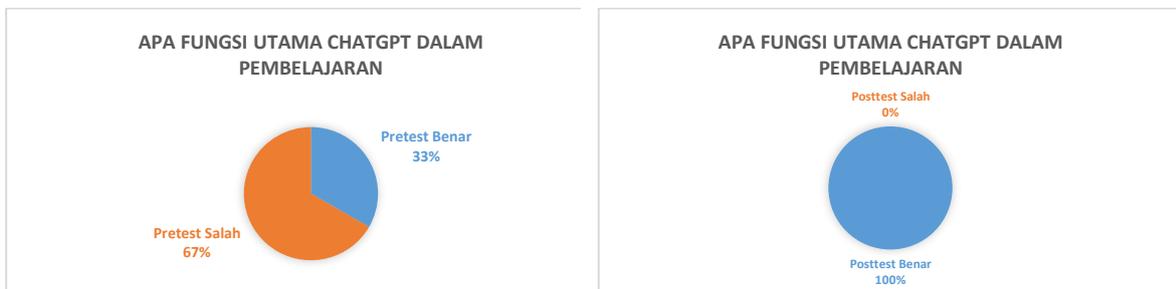


Gambar 9. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 7



Gambar 10. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 8

Gambar 9 pertanyaan *ketujuh* cara memanfaatkan *ChatGPT* untuk mencari informasi tentang topik yang belum dipahami hasil *pre-test* menunjukkan 20% peserta menjawab benar dan 80% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 67% peserta menjawab benar dan 33% peserta menjawab salah. Gambar 10 pertanyaan *kedelapan* apa yang dimaksud dengan fitur *collaboration space* di *lumio* hasil *pre-test* menunjukkan 13% peserta menjawab benar dan 87% peserta menjawab salah. Hasil *pos-test* memperlihatkan hasil 80% peserta menjawab benar dan 20% peserta menjawab salah.



Gambar 11. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 9



Gambar 12. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Pertanyaan 10

Gambar 11 pertanyaan *kesembilan* apa fungsi utama *ChatGPT* dalam pembelajaran hasil *pre-test* menunjukkan 33% peserta menjawab benar dan 67% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 100% peserta menjawab benar dan 0% peserta menjawab salah. Gambar 12

pertanyaan *kesepuluh* apa fungsi dari *fitur Shout It Out* di lumio hasil *pre-stest* menunjukkan 20% peserta menjawab benar dan 80% peserta menjawab salah. Hasil *post-test* memperlihatkan hasil 93% peserta menjawab benar dan 7% peserta menjawab salah.

Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa kegiatan pelatihan rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *ChatGPT* dan *Lumio* memberikan peningkatan pengetahuan dan informasi serta wawasan baru kepada peserta yakni guru SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. Peserta yang mengikuti kegiatan sangat antusias menyimak, bertanya dan membuat materi pembelajaran. Hasil pengukuran tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan berdasarkan hasil evaluasi *posttest* terlihat pengetahuan peserta rata-rata meningkat 85%. Berdasarkan hasil jawaban setiap pertanyaan terlihat bahwa pengetahuan peserta mengenai tools *ChatGPT* dan *Lumio* semakin meningkat peserta juga mampu membuat dan menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan *lumio*

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pelatihan rancangan pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *ChatGPT* dan *Lumio* berjalan dengan lancar di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak. Berdasarkan hasil evaluasi nilai *post-test* rata-rata mengalami kenaikan sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan, informasi dan wawasan guru dalam pengembangan media pembelajaran *based artificial intelligence* menggunakan *ChatGPT* dan *Lumio*. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif dengan siswa.

Untuk dapat lebih optimal kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin dengan menambahkan agenda kegiatan lain untuk guru dan siswa sehingga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatif seperti pelatihan *safety culture tools*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Pontianak dan LPPM Universitas Muhammadiyah Pontianak atas dukungan kepada Tim Pelaksana sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Serta terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak beserta semua guru yang turut terlibat dalam membantu kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan pengetahuan dan dampak positif untuk sekolah, guru dan prose pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pontianak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, D., Rolia, E., Rahayu, S. R., Hidayat, A., & Mujito, M. (2024). Optimalisasi pembuatan Media Pembelajaran Dengan AI di SMK Muhammadiyah Way Sulan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3230–3236.
- Fajar, D. M. (2023). Transformasi pendidikan di sekolah dasar: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan Dalam Era Digital. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(2), 229–240.
- Hardianto, R., Choiriyah, W., & Ohara, M. R. (2024). Pelatihan membuat Slide Presentasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) Kepada Siswa SMKN 8 Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 102–108.
- Jones, A., & Shao, B. (2018). Enhancing teaching Through Technology: A Comparative Study Of Trained And Untrained Teachers. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 45–58.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Arsyad, M., Suriyanto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293–297. <https://doi.org/10.61255/vokatekijpm.v1i3.248>
- Loretha, A. F., & Albar, W. F. (2023). Upaya peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Dharma Indonesia*, 1(1), 28–34.

- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485v11i1.34628>
- Puspitaloka, N., Nurjanah, K. D., & Ocktavia, L. (2024). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa SMK di Karawang. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1969–1980.
- Mukti, F. D. (2023). Transformation of Education In Elementary Schools: Utilization Of Artificial Intelligence-Based Learning Media In The Digital Era. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(2), 229–240.
- Utami, P. Y., Siregar, A. C., & Abdurrahman. (2023). Pelatihan penulisan dan submit artikel ilmiah melalui OJS. *Buletin Al-Ribaath*, 20(1), 14–20. Diakses dari <https://openjournal.unmuhpnk.ac.id/AL-R/article/view/4790/pdf>.
- Setyansah, R. K., Lusiana, R., & Wasilatul, I. (2023). Pelatihan Peningkatan Kualitas Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Non Digital di SD Negeri Panjeng Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Abdi Insani*, 11(2), 1324–1331. Diakses dari <https://abdiinsani.unram.ac.id/index.php/jurnal/article/view/1348>.
- Siregar, A. S. (2023). Pemanfaatan media Belajar Berbasis Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran di MAN 2 Padangsidimpuan. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 250–262.
- Syaliman, K. U., & Hidayat, E. (2024). Pelatihan dan pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Bidang Studi Pada SMAN 5 Pekanbaru Berbasis AI. *J-PEMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 25–30.
- Yulian, R., Ruhama', U., & Alkadri, S. P. A. (2023). Pelatihan pengembangan Flipped Classroom Berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Dan Kurikulum Merdeka Bagi MGMP Bahasa Inggris SMA Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1647–1657.
- Quimbo, M. A. T., Perez, J. E. M., & Tan, F. O. (2018). Community Development Approaches And Methods: Implications For Community Development Practice and Research. *Community Development*, 49(5), 589–603. <https://doi.org/10.1080/15575330.2018.1546199>
- Subowo, E., Dhiyaulhaq, N., & Wahyu, I. (2022). Pelatihan artificial Intelligence Untuk Tenaga Pendidik dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI). *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v3i3.296>