



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI EDUKASI DAN PENDAMPINGAN
PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

*Improving Teacher Competence Through Education And Guidance In The Development Of
Artificial Intelligence-Based Teaching Media*

Musdar M^{1*}, Ahmad Junaedi²

¹Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sulawesi Barat, ²Program Studi Pendidikan
Bahasa Inggris Universitas Sulawesi Barat

Jalan Prof. Dr. Baharuddin Lopa, S.H, Baurung, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat

*Alamat Korespondensi: musdar@unsulbar.ac.id

(Tanggal Submission: 12 Oktober 2025, Tanggal Accepted : 20 Desember 2025)



Kata Kunci :

*Edukasi,
Pendampingan,
Kompetensi,
Media Ajar,
Artificial
Intelligence*

Abstrak :

Media ajar merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Teknologi *artificial intelligence* (AI) telah berkembang pesat dan mulai banyak digunakan dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pengembangan media ajar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar dengan memanfaatkan teknologi AI. Metode yang digunakan adalah metode partisipatori dengan tujuan mitra dapat terlibat secara proaktif dalam setiap kegiatan, melalui pendekatan pemberian pelatihan dan praktik pengembangan bahan ajar berbasis AI. Memfasilitasi sesi praktik langsung membuat bahan ajar dan pendampingan dan bimbingan teknis untuk membantu peserta memperbaiki dan mengembangkan media ajar. Tingkat kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis AI diukur berdasarkan angket survei menggunakan skala likert 1-5, yang diberikan pra dan pasca pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis AI dari nilai rata-rata 40% pada kategori paham meningkat sebesar 93,33% pada kategori sangat paham. Peningkatan kompetensi guru berada pada angka 53,33%, yang menandakan bahwa guru telah memiliki kompetensi yang sangat baik terkait penggunaan media ajar berbasis AI dan juga kesadaran akan pentingnya mengembangkan kompetensi dalam bidang teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Key word :

*Education,
Guidance,
Competence,
Instructional
Media, Artificial
Intelligence*

Abstract :

Teaching media serve as one of the tools or methods used in the teaching and learning process. They function not only as aids for teachers in delivering material but also as means to enhance students' active engagement, accommodate diverse learning styles, and create an enjoyable and interactive learning environment. Artificial Intelligence (AI) technology has developed rapidly and is increasingly being applied in the field of education, including in the development of instructional media. The purpose of this activity is to improve teachers' competence in developing instructional media by utilizing AI technology. The method used was a participatory approach, aimed at enabling partners to be actively involved in every stage of the activity through training sessions and hands-on practice in developing AI-based teaching materials. The program facilitated practical sessions for creating instructional media, along with mentoring and technical guidance to help participants refine and further develop their teaching materials. Teachers' competence in developing AI-based instructional materials was measured using a Likert scale (1–5) survey administered before and after the training. The results showed a significant improvement in teachers' competence, with the percentage of those who "understood" increasing from 40% to 93.33% in the "highly understood" category. This represents a 53.33% increase in teacher competence, indicating that teachers have developed strong skills in utilizing AI-based instructional media and have gained greater awareness of the importance of enhancing their technological competence to improve the quality of learning.

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

Musdar, M., & Junaedi, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Edukasi dan Pendampingan Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intelligence. *Jurnal Abdi Insani*, 12(12), 7258-7266. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i12.3364>

PENDAHULUAN

Teknologi artificial intelligence (AI) telah berkembang pesat dan mulai banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam pengembangan media ajar (Nurul Anwar R., 2024). Berbagai alat berbasis AI dapat membantu dalam mengembangkan media ajar, membuat animasi visual, ilustrasi contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari, dan asesmen pembelajaran secara otomatis (Septian *et al.*, 2025). Dengan pemanfaatan teknologi ini, diharapkan para guru dapat lebih produktif dalam mengembangkan media ajar yang berkualitas.

Profil SD-SMP IT Tahfidzul Qur'an Kabupaten Majene mengusung visi membentuk generasi Islam yang unggul dalam akademik dan spiritual melalui pendidikan dasar berbasis Al-Qur'an dan karakter. Keberadaannya menunjukkan telah aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan pengembangan profesional, termasuk seminar, lokakarya, dan diskusi ilmiah, serta telah menerapkan kurikulum merdeka. Namun, masih minimnya inisiatif yang secara khusus berfokus pada peningkatan kompetensi dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi modern menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu program yang mampu menjembatani kebutuhan ini, khususnya dengan pendekatan inovatif yang melibatkan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pengembangan media ajar (Alam *et al.*, 2024).

SD-SMP IT Tahfidzul Qur'an telah menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap sejak tahun 2022 sebagai bagian dari upaya mendukung kebijakan pendidikan nasional yang menkanan pada pembelajaran berdiferensiasi, penguatan profil pancasila, dan kemerdekaan guru dalam mengembangkan pembelajaran. Namun, implementasi kurikulum merdeka di sekolah mitra belum sepenuhnya optimal. Permasalahan Mitra terletak pada proses pembelajaran yang cenderung masih

berfokus pada buku ajar dan menggunakan slide yang diambil dari aplikasi powerpoint (Thalib *et al.*, 2024). Guru belum memanfaatkan berbagai alternatif media ajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Kondisi ini tidak hanya menghambat pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh, tetapi kurang mendukung prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki (Sitompul *et al.*, 2024). Mayoritas guru merupakan lulusan baru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam pembuatan media ajar yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi (Rosman *et al.*, 2023). Kurangnya akses untuk mendapatkan kurikulum merdeka menyebabkan implementasi media ajar berdiferensiasi tidak merata di semua tingkatan kelas (Pujiarto *et al.*, 2024).

Media ajar merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Setiawan, B *et al.*, 2024). Media ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Ummu Kalsum *et al.*, 2025). Kehadiran media ajar menjadi solusi untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif serta relevan dengan materi pelajaran (Martini *et al.*, 2024). Penggunaan media ajar yang tepat dapat mendorong pencapaian kompetensi secara lebih cepat dan mendalam, terutama bila disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks lokal sekolah (Ginting *et al.*, 2023). Dengan begitu, upgrade pengetahuan dan penguasaan teknologi menjadi tuntutan kewajiban. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki literasi digital dan keterampilan teknologi yang cukup untuk mendesain materi yang komunikatif dan menarik (Musdar dan Ahmad Junaedi, 2025).

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SD-SMP IT Tahfidzul Qur'an Majene dalam mengembangkan media ajar dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Maka dari itu, program penguatan kompetensi guru dalam pengembangan media ajar digital menjadi sangat relevan. Upaya ini dapat dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan fasilitasi sumber daya digital untuk mendorong transformasi pembelajaran yang lebih bermakna. Melalui edukasi ini, peserta diharapkan mampu memahami teknik membuat media ajar yang baik, menggunakan alat berbasis AI untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menyusun media ajar yang inovatif.

METODE KEGIATAN

A. Waktu dan Tempat pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 4 Oktober 2025 di ruang kelas SD-SMP IT Tahfidzul Quran Majene, dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69989074 beralamat di jalan Jenderal Sudirman, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat, terletak sejauh 2 Km dari Universitas Sulawesi Barat. Kegiatan Pengabdian dihadiri sebanyak 15 orang guru dengan usia muda, fresh graduate, dan energik termasuk unsur pimpinan juga ikut hadir membuka kegiatan pengabdian.

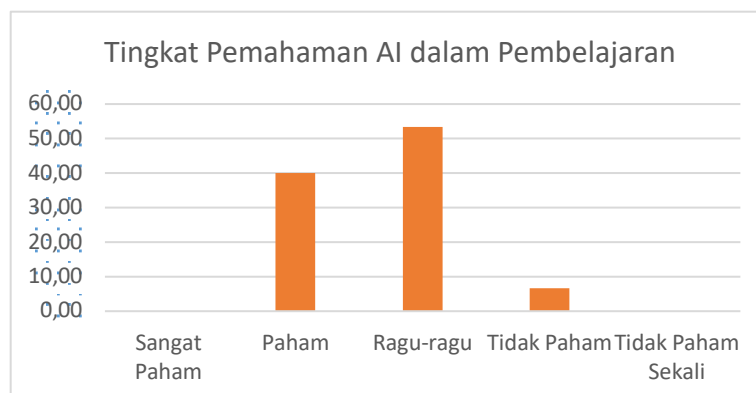
B. Urutan Pelaksanaan pengabdian

Pelaksanaan pengabdian menggunakan metode partisipatori dengan tujuan mitra dapat terlibat secara proaktif dalam setiap kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) (Dwi & Sigit, 2019). Adapun tahapan dalam metode pelaksanaan PKM ini dapat dilihat pada uraian berikut: (1) Analisis Kebutuhan dan Persiapan Materi dengan melakukan: survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta terkait media ajar; menyusun silabus pelatihan yang mencakup pengenalan, prinsip-prinsip dasar bahan ajar, struktur, dan jenis-jenis bahan ajar; menyiapkan bahan ajar, modul, dan presentasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta, (2) Pelaksanaan Edukasi Workshop dan pengenalan media ajar dan Artificial Intelligence (AI), dengan cara: mengadakan sesi pengenalan mengenai apa itu media ajar; memberikan penjelasan mendalam tentang prinsip-prinsip dan jenis media ajar berbasis AI; menggunakan contoh media ajar berbasis AI sebagai referensi untuk memudahkan pemahaman, (3) Praktik membuat media ajar dengan melakukan cara: memfasilitasi sesi praktik langsung membuat media ajar; menggunakan dan

mengintegrasikan AI (Canva AI) untuk membuat media ajar; memberikan umpan balik langsung kepada peserta mengenai proyek awal media ajar, (4) Pendampingan dan bimbingan teknis, dengan cara mengadakan sesi pendampingan untuk membantu peserta dalam memperbaiki dan mengembangkan media ajar; memberikan pelatihan tentang cara menggunakan prompt AI; memfasilitasi diskusi dan tanya jawab untuk mengatasi kendala yang dihadapi peserta, (5) Evaluasi dengan kegiatan melakukan evaluasi hasil pelatihan melalui review terhadap yang telah dibuat oleh peserta dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk mempresentasikan media ajar yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengabdian diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dan persiapan materi, dengan melakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta terkait pengembangan media ajar berbasis artificial intelligence. Survei dilakukan dengan cara membuat kuis online yang dapat diisi oleh guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Dari hasil survei ini, akan terlihat kelemahan dan kebutuhan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam pengembangan media ajar berbasis artificial intelligence. Kuis dirancang dengan sepuluh jumlah pernyataan yang mencakup berbagai aspek penggunaan teknologi artificial intelligence dalam pembelajaran. Survei analisis dilakukan dengan menggunakan skala pengukuran likert dari skala 1 sampai 5 (R. & Sittati, 2020), dengan kategori masing-masing yaitu sangat tidak paham, tidak paham, ragu-ragu, paham, sangat paham. Hasil survei tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta terkait pengembangan media ajar berbasis artificial intelligence sebagai mana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Pretes Tingkat Pemahaman AI Guru SMP IT Tahfidzul Qur'an Majene

Hasil dari survei yang dilakukan menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pemahaman yang cukup baik terkait penggunaan media ajar berbasis AI dan juga kesadaran akan pentingnya mengembangkan kompetensi dalam bidang teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil survei juga menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian kecil responden yang belum sepenuhnya paham atau bahkan ragu-ragu terkait penggunaan media ajar berbasis AI. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya lebih lanjut dalam memberikan pelatihan dan sosialisasi terkait teknologi AI kepada guru-guru. Dengan demikian, diharapkan kesenjangan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi AI dapat diminimalisir, sehingga guru-guru dapat lebih efektif dalam memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Data survei menjadi dasar untuk melakukan langkah selanjutnya, yaitu dengan menyusun silabus pelatihan yang mencakup pengenalan, konsep, urgensi, & potensi AI dalam transformasi digital pendidikan, dan menyiapkan presentasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta. Pelaksanaan edukasi pengabdian yang dihadiri sebanyak 15 orang guru, termasuk unsur pimpinan juga ikut hadir membuka kegiatan pengabdian. Sumarlin, S.Pd. selaku kepala sekolah sebagaimana disajikan pada gambar 2, menyampaikan bahwa pentingnya pengenalan AI dalam transformasi digital pendidikan agar guru-guru dapat lebih siap menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Ia juga menekankan bahwa pelatihan ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di sekolah tersebut. Semoga dengan adanya kegiatan pengabdian ini, guru-guru dapat lebih termotivasi dan terampil dalam mengimplementasikan AI dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Pembukaan oleh Kepala Sekolah

Penyampaian materi disampaikan langsung oleh Musdar M, S.Pd., M.Pd., dengan memberikan sesi pengenalan mengenai pembelajaran mendalam atau deep learning. Terdapat empat dimensi dalam pembelajaran mendalam, meliputi yang pertama dimensi profil lulusan yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian kesehatan, dan komunikasi. Kedua yaitu prinsip pembelajaran merupakan dasar karakteristik pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran bermakna, dan menggembirakan. Ketiga yaitu pengalaman belajar sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Dan yang terakhir, tentang kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital. Prinsip-prinsip tersebut menjadi landasan utama dalam pengembangan karakter peserta didik dan memberikan arah bagi pendidikan yang holistik.

Pemateri juga memberikan penjelasan mendalam tentang klasifikasi penggunaan *artificial intelligence* (AI) dalam kehidupan sehari-hari. Klasifikasi pertama AI adalah sahabat kerja, sudah sering menggunakan banyak AI untuk membantu merancang pembelajaran, membuat soal, atau materi ajar. Klasifikasi kedua sudah pernah mencoba beberapa tools AI, tapi masih butuh panduan dan latihan supaya lebih lancar memanfaatkannya. Klasifikasi ketiga yaitu belum pernah pakai AI untuk pembelajaran, tapi penasaran dan ingin tahu bagaimana caranya agar bisa memulai dari hal-hal sederhana. Penyampaian materi disampaikan dengan sangat detail terkait intensitas penggunaan AI dalam pembelajaran, diantaranya seorang guru yang termasuk dalam klasifikasi pertama yaitu yang selalu menggunakan AI untuk membuat materi ajar interaktif dan menarik bagi siswa. Sedangkan seorang guru yang termasuk dalam klasifikasi kedua yaitu menggunakan AI untuk melakukan penilaian otomatis pada tugas siswa namun masih membutuhkan bimbingan untuk mengoptimalkan penggunaannya. Guru yang termasuk dalam klasifikasi ketiga yaitu guru yang belum pernah menggunakan AI dalam pembelajaran, namun tertarik untuk memulai dari hal-hal sederhana seperti mencoba platform pembelajaran online yang menggunakan teknologi AI. Pemateri menyajikan contoh media ajar berbasis AI sebagai referensi untuk memudahkan pemahaman para guru, pemateri memperlihatkan penggunaan google sites sebagai media pembelajaran fisika yang terintegrasi dengan AI dan beberapa platform online seperti disajikan pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Pemaparan Materi AI

Lebih dalam disampaikan definisi AI yaitu kecerdasan buatan yang dapat digunakan untuk memahami, belajar, dan mengambil keputusan seperti manusia (Benardi *et al.*, 2023). Pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Pentingnya AI dalam pendidikan modern adalah untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, mempersonalisasi pengalaman belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan begitu, AI membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memungkinkan setiap peserta didik untuk mencapai potensi maksimal mereka. Guru dalam membuat bahan ajar pembelajaran dapat mempersonalisasikan materi sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, AI menyesuaikan materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar siswa. AI sebagai asisten virtual dan chatbot membantu dalam hal mengidentifikasi kebutuhan individual siswa dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari interaksi siswa dengan platform pembelajaran online. AI bukan pengganti, melainkan mitra kerja. Penting untuk dipahami bahwa AI bukan pengganti guru. Teknologi AI berfungsi sebagai mitra yang mendukung pengajaran dan menciptakan sistem belajar yang lebih efektif. Guru dapat lebih fokus pada memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa, sementara AI membantu dalam menganalisis data dan memberikan rekomendasi yang tepat. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan guru dapat memberikan perhatian lebih pada siswa yang membutuhkan bantuan ekstra. Dengan demikian, kolaborasi antara guru dan AI dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Masa depan AI dalam pendidikan akan terus berkembang dan memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemampuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan individu siswa dan memberikan solusi yang spesifik, AI dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efisien. Hal ini tentu akan membawa manfaat besar bagi dunia pendidikan, setiap siswa dapat mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajarnya. Sebagai contoh, dengan bantuan AI, seorang siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep fisika dapat diberikan latihan tambahan yang disesuaikan dengan kebutuhannya secara otomatis. Tantangan dan resiko AI di bidang pendidikan terjadinya ketidakmampuan AI untuk benar-benar memahami kondisi emosional dan psikologis siswa. Selain itu, ada juga kekhawatiran akan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi AI sehingga mengurangi interaksi sosial antara siswa dan guru, keamanan data dan privasi mudah untuk diakses orang tidak bertanggungjawab. Etika penggunaan AI dalam pembelajaran untuk diperhatikan agar tidak melanggar hak privasi siswa dan memberikan keuntungan yang seimbang bagi semua pihak yang terlibat. Selain itu, pelatihan yang tepat bagi para pendidik juga diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi AI dengan baik dan memberikan bimbingan yang diperlukan kepada para siswa. Dengan pendekatan yang hati-hati dan kesadaran akan resiko yang ada, AI dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih maju dan inklusif.

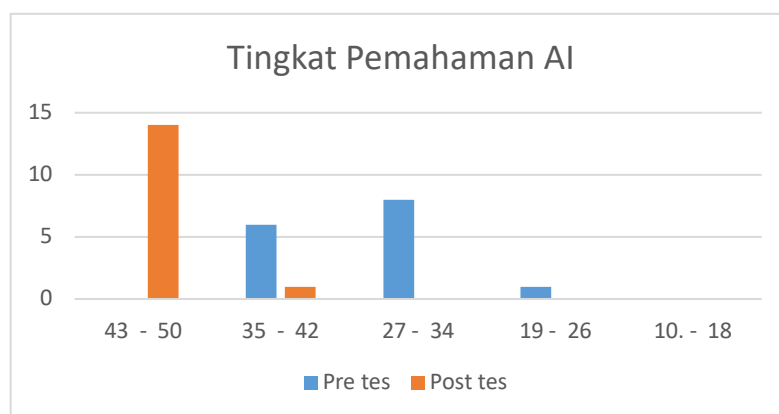
Sistem kerja AI sangat singkat dengan pemberian prompt atau input perintah, kemuan AI mengeksekusi berupa output (Syaharuddin *et al.*, 2025). Produk output yang sudah dieksekusi disalin

dan ditempel. Teknologi AI juga memiliki potensi risiko yang perlu diwaspadai, seperti masalah keamanan data dan potensi penggantian pekerja manusia dengan mesin. Penggunaan AI dalam pendidikan harus diawasi dan dikontrol dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi siswa dan masyarakat secara keseluruhan. konsekwensi implementasi AI dalam pendidikan harus dilakukan secara bijaksana dan bertanggung jawab demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan efisien.

Pemateri menjelaskan prompt/perintah adalah sebutan bagi tanda kesiapan sistem operasi berbasis antarmuka, baris perintah untuk perintah dari pengguna. Pemateri menjelaskan prompt/perintah adalah sebutan bagi tanda kesiapan sistem operasi berbasis antarmuka, baris perintah untuk perintah dari pengguna. Rumus umum yang digunakan dalam membuat perintah yaitu dengan memasukkan pengkondisian lalu dilanjutkan dengan isi perintah dan diakhiri dengan spesifikasi dengan lebih jelas bentuk dan jenisnya. Sebagai contoh, "Anda adalah seorang guru profesional, pengampu mata pelajaran IPA kelas 7 SMP IT Tahfidzul Quran Majene. Tolong buat modul ajar (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran IPA kelas 7 dengan materi zat dan perubahannya, durasi 2 jam, pelajaran (80 menit) menggunakan model pembelajaran problem base learning dengan pendekatan deep learning. Tolong buat kegiatan yang dapat melatih peserta didik untuk aktif, kreatif, dan kolaboratif. Buat kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan."

Dalam workshop, para guru diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung menggunakan teknologi AI untuk mengembangkan media ajar, agar mereka dapat lebih memahami cara kerja dan manfaatnya dalam pembelajaran. Sesi praktik membuat media ajar, terbagi menjadi 3 sub tahapan, yaitu memfasilitasi sesi praktik langsung membuat media ajar berbasis AI. Teknologi AI yang digunakan yaitu dengan menggunakan teknologi Canva. Pemateri mendemonstrasikan praktik secara langsung dan diikuti oleh seluruh peserta. Mereka diberikan panduan langkah demi langkah untuk membuat media ajar yang menarik dan interaktif menggunakan Canva. Para guru bekerja mandiri dan saling bekerja sama untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Para guru mengembangkan media ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu selama ini. Selama pelaksanaan praktek berlangsung juga diberikan umpan balik kepada peserta mengenai proyek awal media ajar dan kegiatan peserta mengingatkan pemateri untuk mendemonstrasikan tahap pertahap secara pelan-pelan agar semua peserta dapat memahami dengan baik.

Sesi Pendampingan dan bimbingan teknis dilakukan secara menyeluruh untuk guru-guru yang kesulitan dalam mengembangkan media ajar. Bagi peserta yang mengalami kendala oleh jaringan internet sehingga terlewat satu atau beberapa langkah maka dilakukan pendampingan dan bimbingan sampai media ajar tuntas. Sedangkan bagi peserta yang ingin memperbaiki dan mengembangkan media ajar dilakukan sesi mentoring secara bersamaan. Selain itu pemateri memfasilitasi diskusi dan tanya jawab untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh peserta. Selama workshop berlangsung diberikan pelatihan tentang cara membuat prompt AI. Prompt AI untuk media ajar berupa pembuatan modul ajar, slide presentasi materi, tes evaluasi atau asesmen pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pada tahap evaluasi, dilakukan untuk mereview media ajar yang dikembangkan oleh masing-masing peserta. Peserta workshop juga diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik dan saran untuk meningkatkan kualitas media ajar yang telah dibuat. Selain itu, hasil analisis post tes menunjukkan peningkatan positif dalam pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan melalui media ajar yang telah dibuat disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan tingkat pemahaman Guru

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis AI dari nilai rata-rata 40% pada kategori paham meningkat sebesar 93,33% pada kategori sangat paham. Peningkatan kompetensi guru berada pada angka 53,33%, yang menandakan bahwa guru telah memiliki kompetensi yang sangat baik terkait penggunaan media ajar berbasis AI dan juga kesadaran akan pentingnya mengembangkan kompetensi dalam bidang teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat peningkatan yang signifikan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis AI dari nilai rata-rata 40% pada kategori paham meningkat sebesar 93,33% pada kategori sangat paham. Peningkatan kompetensi guru berada pada angka 53,33%, yang menandakan bahwa guru telah memiliki kompetensi yang sangat baik terkait penggunaan media ajar berbasis AI dan juga kesadaran akan pentingnya mengembangkan kompetensi dalam bidang teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Saran terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya agar lebih fokus kepada penerapan prompt untuk membuat asesmen pembelajaran yang interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak LPPM Universitas Sulawesi Barat melalui program Hibah DIPA Program Pengabdian Kepada Masyarakat skema pengabdian kemitraan. Terima kasih pula kepada kepala sekolah SD-SMP IT Tahfidzul Qur'an Majene, sebagai mitra pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, B., Arifin, Z., Ismail, I., Asmoro, E., Sutrisno, D., Syuhardi, Y., Sonny, M., Trista, R., & Nasution, S. (2024). Meningkatkan Kompetensi Guru SD dengan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Pendidikan Masa Depan. *Tridharmadimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Jayakarta*, 4(2), 52–60. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v4i2.1745>
- Dwi, & Sigit. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Berwirausaha Siswa SMK. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/2410>
- Ginting, D., Abda, M. I., Maq, M. M., Karina, M., & Sari, N. I. (2023). Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Filmora sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(3), 124–131. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i3.329>
- Kalsum, U., Humairah, N. A., Rosman, A., & M, M. (2025). PKM Kelompok Guru MTs DDI Lapeo dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Berbantuan Virtual Laboratory. *Jurnal Abdi Insani*, 12(3), 1043–1050. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i3.2337>

- M, M., & Junaedi, A. (2025). Inovasi Peningkatan Kompetensi Guru melalui Edukasi Asesmen Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka di SMP Islam Terpadu Tahfidzul Qur'an Majene. *Jurnal Abdi Insani*, 12(2), 509–515. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i2.2118>
- Mukhlis, S., Setiawan, B., Ruwaida, G. A., Zulela, M. S., Febriyani, E. N., & Listiani, M. E. (2025). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital di DKI Jakarta. *Inisiatif*, 4(1), 34–51. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/Inisiatif/article/view/444>
- N, A. R., M, M., & Kalsum, U. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital menggunakan Teknologi Quizizz dalam Penerapan Best Practice di Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1689–1697. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1100>
- Nurul Anwar, R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *JSCS*, 2(1), 27–36.
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Wulansari, E. C., & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- R., & Sittati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. <http://103.8.12.212:33180/unj/index.php/jpensil/article/view/13453>
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarto, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>
- Sitompul, N., Wijaya, V., Mulyanto, U. H., & Syafaruddin, M. (2024). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa kepada Guru SD di Lingkungan Koordinator Wilayah Sambas. *Madaniya*, 5(4), 2225–2234. <https://doi.org/10.53696/27214834.1053>
- Susanti, M. D. E., Wibawa, R. P., Prisma, I. G. L. P. E., Sujatmiko, B., Al Rosyid, H., & Wibawa, R. C. (2024). Edukasi Pemanfaatan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Efektif dan Inovatif kepada Guru di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 222–231. <https://doi.org/10.33086/snpm.v4i2.1388>
- Syahrudin, M., April, A., Desi, N., Roqib, R., & Servasius, S. (2025). Inovasi dalam Pendidikan: Optimalisasi Penggunaan Prompt ChatGPT untuk Mendukung Pembelajaran Siswa di Madrasah Aliyah. <http://jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/1446>
- Thalib, N. T., Puspa, L., & Situmorang, P. L. (2024). Meningkatkan Kompetensi Guru SMA Negeri Buti Merauke melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Artificial Intelligence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(4), 1053–1059. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i4.947>