

PELATIHAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU SD SE-KECAMATAN TEMPEL

TRAINING ON THE UTILIZATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN LEARNING FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS IN TEMPEL DISTRICT

Safitri Yosita Ratri¹, Irni Rachmawati Putri², Alfansi Rouf Noor³

Afiliasi penulis

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

²Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

³SD Negeri Klegung 1, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

Alamat Afiliasi penulis

¹PGSD FIP UNY, Jalan Colombo No 1, Karang Malang, Yogyakarta

²Cikareo, Purbaratu, Tasikmalaya, Jawa Barat

³Ngemplak, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Alamat Email

¹yosita@uny.ac.id.; ²irnirachmawati.2023@student.uny.ac.id; ³alfansinoor@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital, khususnya Kecerdasan Buatan (AI), menuntut adaptasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan. Namun, kompetensi digital guru dalam memanfaatkan AI masih terbatas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Tempel dalam memanfaatkan AI untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah pelatihan intensif satu hari berbasis *workshop* interaktif yang melibatkan 24 guru. Pelatihan mencakup sesi pemaparan konsep AI dan literasi digital, praktik penyusunan *prompt* di platform ChatGPT dan Gemini, serta praktik integrasi hasil AI ke dalam media pembelajaran menggunakan Canva dan Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh peserta (100%) berhasil mencapai target keterampilan, dengan 91,7% mengalami peningkatan kepercayaan diri menggunakan AI. Peserta mampu membuat *prompt* efektif, menghasilkan media pembelajaran visual, dan menyusun kuis interaktif. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan (AI), Kompetensi Guru, Literasi Digital, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

The advancement of digital technology, particularly Artificial Intelligence (AI), demands teachers' adaptation to create relevant learning. However, teachers' digital competence in utilizing AI remains limited. This activity aims to enhance the competence of elementary school teachers across Tempel District in leveraging AI to support the implementation of the Merdeka Curriculum. The method employed was a one-day intensive training based on an interactive workshop involving 24 teachers. The training comprised conceptual presentation on AI and digital literacy, practical training in crafting prompts on ChatGPT and Gemini platforms, and practical integration of AI outputs into learning media using Canva and Quizizz. Results showed all participants (100%) successfully achieved the skill targets, with 91.7% experiencing increased confidence in using AI. Participants were able to create effective prompts, produce visual learning media, and design interactive quizzes. This activity successfully improved teachers' competence and confidence in utilizing AI for learning, while also identifying the need for further in-depth and sustainable training.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Teacher Competence, Digital Literacy, Merdeka Curriculum, Interactive Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara global. Dalam era ini, guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Salah satu terobosan teknologi yang paling transformatif adalah Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). AI merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk meniru kecerdasan manusia, seperti belajar, memecahkan masalah, dan beradaptasi. Dalam konteks pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk personalisasi pembelajaran, otomatisasi tugas administratif, dan penciptaan konten edukatif yang dinamis.

Di Indonesia, transformasi pendidikan semakin mengemuka dengan diluncurkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kemerdekaan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, berpusat pada siswa, dan menekankan pengembangan kompetensi holistik seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi. Namun, implementasi kurikulum ini menghadapi tantangan nyata, terutama terkait kesiapan dan kompetensi digital para guru. Banyak guru, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), masih merasa gamang dan kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi canggih seperti AI untuk mendesain pengalaman belajar.

Isu kompetensi digital guru ini menjadi krusial karena SD merupakan fase fondasi dalam membangun literasi digital siswa. Jika guru tidak terampil, maka upaya menciptakan generasi yang melek teknologi dan siap menghadapi abad ke-21 akan terhambat. Studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Akgün & Greenhow (2021), mengonfirmasi bahwa tantangan etis dan teknis sering menjadi penghalang utama adopsi AI di sekolah. Sementara itu, penelitian di lingkup lokal, seperti analisis kebutuhan, mengungkapkan bahwa pemahaman guru tentang literasi digital masih sering terbatas pada aspek operasional dasar, tanpa pemahaman mendalam tentang potensi strategis AI untuk pedagogi.

Berdasarkan pengalaman tim pengabdian dalam penelitian sebelumnya (Ratri & Aviyanti, 2025), serta kajian terhadap program pengabdian serupa, teridentifikasi bahwa pendekatan pelatihan yang paling efektif adalah yang berbasis praktik langsung (*hands-on workshop*). Program pelatihan singkat yang intensif dan aplikatif, seperti yang dilaporkan oleh Mayasri dkk. (2024) dalam konteks pembuatan e-modul, menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri guru. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di Kecamatan Tempel adalah dengan menyelenggarakan pelatihan terstruktur yang tidak hanya memberikan pemahaman konseptual tentang AI dan Kurikulum Merdeka, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan di kelas.

Pelatihan ini dirancang dengan fokus pada pemanfaatan alat-alat AI generatif yang mudah diakses (seperti ChatGPT dan Gemini) dan platform pembuatan media yang user-friendly (seperti Canva dan Quizizz). Melalui pendampingan intensif dalam kelompok kecil, diharapkan guru dapat mengalami proses belajar yang menyenangkan dan minim tekanan, sehingga mampu mengatasi rasa ragu dan ketidaktahuan teknis yang selama ini menghambat.

Secara spesifik, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru SD se-Kecamatan Tempel dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang diwujudkan melalui kemampuan menyusun *prompt* (perintah) yang efektif, mengintegrasikan keluaran AI ke dalam media pembelajaran, dan merancang asesmen interaktif. Secara detail, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan utama sebagai berikut:

1. Meningkatkan kompetensi praktis guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Tempel dalam memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk menyusun materi dan media pembelajaran.
2. Memperkuat pemahaman konseptual dan kepercayaan diri guru mengenai potensi, batasan, serta etika pemanfaatan AI dalam konteks Kurikulum Merdeka.
3. Memberikan keterampilan aplikatif untuk mengintegrasikan output AI ke dalam desain pembelajaran yang interaktif, relevan, dan berpusat pada siswa.

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini mencakup dua level utama, yaitu level guru dan level siswa. Pada level guru, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan keterampilan digital dalam memanfaatkan teknologi, khususnya perangkat dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, sebagai bagian dari proses perancangan pembelajaran. Melalui pendampingan dan praktik langsung, guru diharapkan tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya secara pedagogis dalam penyusunan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain peningkatan keterampilan digital, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperkuat kepercayaan diri guru dalam berinovasi dan bereksperimen dengan pendekatan pembelajaran baru. Banyak guru masih menunjukkan keraguan dalam mengadopsi teknologi digital karena keterbatasan pengalaman dan kekhawatiran akan kompleksitas penggunaannya. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aman dan suportif, sehingga guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar interaktif secara mandiri dan berkelanjutan.

Dari sisi efisiensi, pemanfaatan teknologi digital diharapkan mampu membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar secara lebih cepat dan sistematis tanpa mengurangi kualitas pembelajaran. Dengan dukungan teknologi, guru dapat menghemat waktu dalam perencanaan pembelajaran dan mengalokasikannya untuk refleksi, evaluasi, serta penguatan interaksi dengan siswa. Efisiensi ini menjadi aspek penting dalam konteks beban kerja guru yang semakin kompleks di era pendidikan digital.

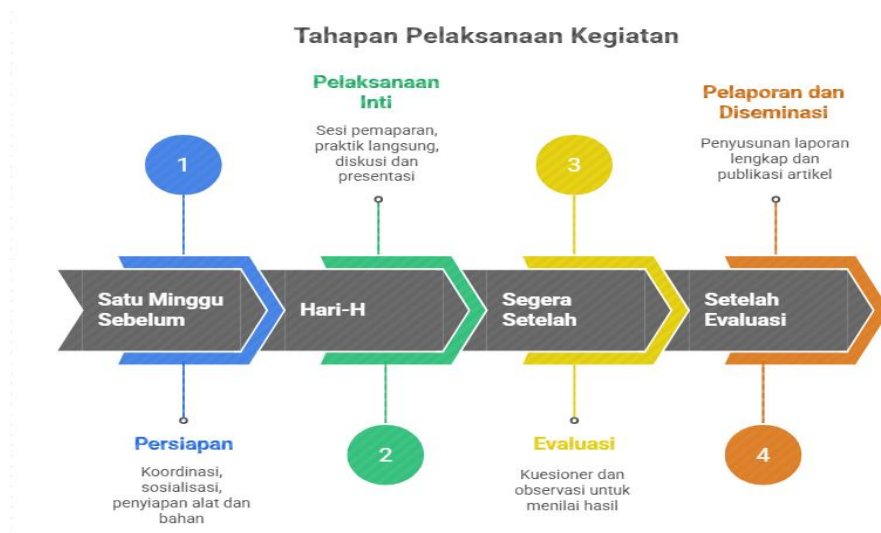
Pada level siswa, implementasi bahan ajar interaktif yang dikembangkan melalui kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan

kontekstual. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Dalam jangka panjang, pengalaman belajar semacam ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat literasi digital siswa sebagai bekal penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Lebih jauh, kegiatan ini diharapkan tidak berhenti sebagai intervensi satu kali, melainkan menjadi pemicu tumbuhnya budaya inovasi dan kolaborasi di kalangan guru. Guru-guru yang telah mengikuti kegiatan pelatihan diharapkan dapat berperan sebagai agen perubahan dan peer tutor bagi rekan sejawatnya, sehingga proses berbagi pengetahuan dan praktik baik dapat berlangsung secara berkelanjutan. Dengan demikian, dampak peningkatan kompetensi guru tidak hanya bersifat individual, tetapi juga meluas secara institusional dan berkontribusi pada terwujudnya ekosistem pendidikan dasar di Kecamatan Tempel yang lebih adaptif, inovatif, dan siap menghadapi dinamika perkembangan zaman.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis dan aplikatif untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi. Metode pelaksanaan mengintegrasikan pendekatan *participatory action research* dan *workshop-based training*, yang dilaksanakan melalui empat tahapan utama: (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan Inti, (3) Evaluasi, dan (4) Pelaporan dan Diseminasi. Setiap tahapan dirinci secara prosedural untuk memastikan alur kegiatan yang terstruktur dan terukur, sebagaimana tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan AI Bagi Guru SD

A. Tahapan Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi kegiatan yang dilaksanakan satu minggu sebelum pelatihan. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan mendalam melalui diskusi dengan Ketua Komunitas Belajar Guru dan pengawas sekolah di Kecamatan Tempel. Dari analisis ini, diperoleh

gambaran nyata mengenai rendahnya kompetensi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi AI. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tim merancang solusi berupa pelatihan intensif satu hari. Rancangan (*design*) ini mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan platform AI dan media yang user-friendly (ChatGPT, Gemini, Canva, Quizizz), serta pengembangan *Buku Panduan Penggunaan Generative AI di Sekolah Dasar* sebagai materi utama. Selain itu, dilakukan koordinasi intensif terkait logistik dan infrastruktur, seperti pemastian ketersediaan ruangan, perangkat teknologi, dan koneksi internet di lokasi pelatihan. Sosialisasi kegiatan dan konfirmasi keikutsertaan 24 guru sasaran juga dilakukan pada tahap ini.

2. Tahap Pelaksanaan Inti

Tahap ini merupakan implementasi teknis solusi di lapangan, yang dilaksanakan pada 15 Mei 2025. Pelaksanaan dirancang dalam format *workshop* interaktif dengan alur sebagai berikut:

- Sesi Pembukaan (08.00-08.45): Membangun kesepahaman tentang urgensi pelatihan dan menyampaikan harapan dari pihak sekolah dan penyelenggara.
- Sesi 1: Pemaparan Konsep (08.45-10.45): Narasumber menyampaikan materi konseptual tentang integrasi AI, literasi digital, dan Kurikulum Merdeka, dilengkapi dengan contoh aplikasi nyata di kelas.
- Sesi 2: Praktik Dasar Penyusunan Prompt (10.45-12.30): Peserta dibagi dalam 6 kelompok kecil untuk berlatih menyusun perintah (prompt) yang efektif di platform ChatGPT dan Gemini dengan pendampingan fasilitator.
- Sesi 3: Praktik Lanjutan dan Integrasi (13.30-15.00): Peserta mengaplikasikan hasil prompt dari sesi sebelumnya dengan mendesain media pembelajaran visual di Canva dan membuat kuis interaktif di Quizizz. Kegiatan ditutup dengan presentasi karya terbaik setiap kelompok dan diskusi konstruktif.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara komprehensif dan simultan selama serta segera setelah pelatihan, menggunakan tiga pendekatan:

- Observasi Partisipatif: Tim fasilitator mengamati secara langsung tingkat partisipasi, antusiasme, dan dinamika diskusi peserta selama sesi berlangsung.
- Analisis Karya Peserta: Karya peserta (minimal 3 prompt efektif, 1 media Canva, dan 1 kuis Quizizz) dinilai berdasarkan kriteria relevansi, kejelasan, dan kreativitas adaptasi untuk mengukur capaian keterampilan.
- Angket Refleksi: Peserta mengisi kuesioner terbuka di akhir pelatihan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman, kepercayaan diri, serta mengidentifikasi kebutuhan pelatihan lanjutan.

4. Tahap Pelaporan dan Diseminasi

Tahap akhir bertujuan untuk mempertanggungjawabkan kegiatan dan menyebarluaskan dampak. Pelaporan administratif dan keuangan disampaikan kepada DRPM UNY dan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY sebagai penanggung jawab dan penyandang dana. Diseminasi hasil dilakukan melalui dua jalur: (1) *Seminar Hasil Pengabdian kepada Masyarakat* pada September 2025 untuk berbagi praktik baik dan mendapatkan masukan dari akademisi dan praktisi; serta (2) publikasi artikel di jurnal pengabdian masyarakat untuk mendokumentasikan dan menyebarkan metodologi serta temuan kepada khalayak yang lebih luas.

B. Lokasi dan Sasaran Kegiatan

1. Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Ruang Aula SD Negeri Klegung 1, yang terletak di Jl. Magelang KM.19, Wonokerso, Lumbungrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas yang strategis bagi guru dari berbagai sekolah di kecamatan tersebut, serta dukungan fasilitas yang memadai seperti

ruangan luas, koneksi listrik stabil, dan akses internet (*Wi-Fi*) yang menjadi prasyarat mutlak untuk pelatihan berbasis teknologi.

2. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah 24 orang guru kelas tinggi (IV, V, dan VI) Sekolah Dasar yang aktif mengajar di wilayah Kecamatan Tempel. Peserta dipilih secara purposif berdasarkan rekomendasi Ketua Rombongan Belajar, dengan profil umum sebagai berikut: memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan pembelajaran, memiliki akses terhadap perangkat digital (laptop/tablet), namun masih memiliki keterbatasan kompetensi dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi AI dan platform digital kreatif untuk pembelajaran. Latar belakang ini menjadikan mereka kelompok sasaran yang tepat untuk menerima intervensi pelatihan yang bersifat membangun fondasi kemampuan praktis. Keikutsertaan mereka diharapkan dapat menciptakan efek multiplier, di mana setiap guru yang telah dilatih dapat menjadi agen perubahan dan mentor bagi rekan sejawat di sekolah masing-masing. Secara ringkas, metode kegiatan dapat dituliskan seperti di Tabel 2.

Tabel 2. Panduan Penulisan Metode Kegiatan

Waktu dan Tempat kegiatan	: Kegiatan dilaksanakan pada Rabu, 15 Mei 2025, pukul 08.00–15.00 WIB di Ruang Aula SD Negeri Klegung 1, Jl. Magelang KM.19, Wonokerso, Lumbungrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
Objek/sasaran/mitra	: Guru-guru Sekolah Dasar kelas tinggi (IV, V, dan VI) se-Kecamatan Tempel, dengan mitra utama yaitu Komunitas Belajar Guru Kecamatan Tempel dan SD Negeri Klegung 1 selaku tuan rumah.
Jumlah kk/anggota mitra terlibat	: Sebanyak 24 orang guru peserta dari berbagai SD di Kecamatan Tempel.
Metode pelaksanaan kegiatan	: Metode yang digunakan adalah pelatihan intensif satu hari berbasis <i>workshop</i> interaktif, dengan pendekatan partisipatif dan <i>hands-on</i> . Kegiatan terstruktur dalam empat tahap utama: persiapan (analisis kebutuhan, desain solusi, koordinasi logistik), pelaksanaan inti (pemaparan konsep, praktik penyusunan <i>prompt</i> , praktik integrasi media), evaluasi (observasi, analisis karya, angket refleksi), serta pelaporan dan diseminasi (laporan administratif, seminar, publikasi artikel).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertajuk “Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar” telah terlaksana dengan sukses. Pembahasan hasil kegiatan ini akan disajikan dengan merujuk pada metode pelaksanaan yang terdiri dari empat tahap utama: Persiapan, Pelaksanaan Inti, Evaluasi, serta Pelaporan dan

Diseminasi. Analisis juga akan mengintegrasikan teori-teori pendukung dan tanggapan dari pemangku kepentingan untuk memberikan konteks ilmiah dan praktis.

1. Hasil dan Pembahasan Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang matang terbukti menjadi kunci keberhasilan implementasi program. Analisis kebutuhan (*needs assessment*) yang dilakukan melalui diskusi dengan Ketua Rombongan Belajar Guru Kecamatan Tempel mengonfirmasi temuan studi sebelumnya oleh Akgün & Greenhow (2021) serta Mayasri dkk. (2024), yang menyoroti kesenjangan kompetensi digital dan rendahnya kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi baru. Respon positif dari pemangku kepentingan, seperti tersedianya fasilitas SD Negeri Klegung 1 sebagai tuan rumah, menunjukkan dukungan institusional yang kuat terhadap inovasi pembelajaran. Penyusunan *Buku Panduan Penggunaan Generative AI di Sekolah Dasar* sebagai materi inti pelatihan merupakan bentuk solusi berbasis penelitian (*research-based solution*) yang dirancang untuk menjembatani teori dengan praktik. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *teacher professional development* yang efektif, yaitu dimulai dari identifikasi masalah kontekstual (Ratri & Aviyanti, 2025). Koordinasi logistik, termasuk pemastian akses internet dan ketersediaan perangkat, merupakan antisipasi terhadap kendala teknis yang sering menghambat pelatihan berbasis teknologi di daerah (Fathimah et al., 2024).

2. Hasil dan Pembahasan Tahap Pelaksanaan Inti

Pelaksanaan inti kegiatan berlangsung pada 15 Mei 2025 (When) di Ruang Aula SD Negeri Klegung 1, Tempel. Pelatihan diikuti oleh 24 orang guru (Who) dan dirancang sebagai *workshop* interaktif dengan tiga sesi utama, sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rangkaian Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI

Waktu	Kegiatan	Fokus Pembelajaran
08.45-10.45	Sesi 1: Pengantar AI & Literasi Digital	Konsep AI, integrasi Kurikulum Merdeka, etika digital.
10.45-12.30	Sesi 2: Praktik Penyusunan <i>Prompt</i>	Keterampilan membuat <i>prompt</i> efektif di ChatGPT & Gemini.
13.30-15.00	Sesi 3: Praktik Integrasi Media	Desain media di Canva & kuis interaktif di Quizizz.

Sesi 1 berhasil memberikan pemahaman konseptual. Peserta menunjukkan ketertarikan tinggi ketika diperlihatkan contoh konkret RPP dan bahan ajar yang dihasilkan AI. Diskusi banyak menyoroti aspek keamanan data dan keabsahan konten, yang merupakan concern utama dalam pemanfaatan AI untuk pendidikan (Akgün & Greenhow, 2021). Narasumber menekankan pentingnya peran guru sebagai *curator* dan *adaptor* yang kritis terhadap hasil AI, sebuah konsep yang dikenal sebagai *augmented intelligence* dalam pendidikan.

Sesi 2 dan 3 yang bersifat *hands-on* terbukti efektif. Meski awalnya sebagian peserta mengalami kesulitan merumuskan *prompt* yang spesifik, pendampingan dalam kelompok kecil mampu mengatasi hal ini. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan draf bahan ajar dan media pembelajaran menunjukkan bahwa model pelatihan kolaboratif dan aplikatif dapat mempercepat akuisisi keterampilan praktis. Hal ini mendukung teori belajar orang dewasa (*andragogy*) yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan relevansi (Knowles, 1984). Penggunaan platform seperti Canva dan Quizizz juga sejalan dengan temuan Tapalova & Zhiyenbayeva (2022) bahwa alat digital yang *user-friendly* dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran. Gambar 2 menunjukkan kegiatan pemaparan materi oleh Tim Pengabdian yang diikuti 24 peserta guru SD.



Gambar 2. Suasana Pelatihan Pemanfaatan AI Bagi Guru SD

1. Hasil dan Pembahasan Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara triangulasi melalui observasi, analisis karya, dan angket. Hasilnya menunjukkan dampak positif yang signifikan, sebagaimana diuraikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Capaian Peserta

Indikator Keberhasilan	Hasil (Jumlah Peserta)	Persentase
Mencapai target keterampilan (3 prompt, 1 media, 1 kuis)	24 orang	100%
Karya dinilai "Baik" hingga "Sangat Baik"	20 orang	83.3%
Mengalami peningkatan kepercayaan diri	22 orang	91.7%
Memahami potensi & batasan AI	24 orang	100%

Data pada Tabel 4 mengindikasikan bahwa tujuan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri guru tercapai. Capaian 100% peserta dalam target keterampilan membuktikan efektivitas metode *workshop* yang terstruktur. Peningkatan kepercayaan diri (91.7%) merupakan faktor kritis, mengingat *teacher self-efficacy* adalah prasyarat penting bagi adopsi teknologi secara berkelanjutan di kelas (Kurniawati et al, 2023).

Dari angket refleksi, muncul kebutuhan lanjutan (Why untuk pengembangan ke depan), dimana 75% peserta meminta pelatihan mendalam tentang penilaian berbasis AI, dan 83.3% menginginkan contoh penerapan spesifik per mata pelajaran. Masukan ini sangat berharga karena menunjukkan bahwa peserta telah melampaui tingkat kesadaran (*awareness*) menuju tingkat keinginan untuk penguasaan yang lebih dalam (*mastery*), dan mengidentifikasi celah antara pelatihan dasar dengan kompleksitas kebutuhan pedagogis sesungguhnya.

Namun demikian, kegiatan ini tak lepas dari beberapa kendala. Kendala teknis utama adalah ketidakstabilan koneksi internet di beberapa titik. Solusi yang diterapkan adalah penggunaan fitur offline pada platform tertentu dan memandu peserta untuk memanfaatkan *hotspot* pribadi. Kendala ini merefleksikan tantangan infrastruktur digital di tingkat lokal yang masih perlu menjadi perhatian bersama (Sumarsih et al, 2022). Secara keseluruhan, kendala tidak mengurangi capaian pembelajaran.

Selain kendala teknis, tantangan lain yang muncul adalah variasi tingkat literasi digital peserta. Beberapa guru masih berada pada tahap awal pemanfaatan teknologi digital, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep dasar penggunaan aplikasi berbasis AI. Kondisi ini diantisipasi dengan strategi diferensiasi pendampingan, yaitu memadukan penjelasan klasikal dengan bantuan individual dan peer support antar peserta (Amemasor et al, 2025). Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta yang mengalami kesulitan, tetapi juga mendorong terbentuknya interaksi kolaboratif yang memperkuat rasa percaya diri dan solidaritas profesional di antara guru.

Kendala waktu juga menjadi faktor yang perlu dicermati. Durasi pelatihan yang terbatas membuat tidak semua potensi pemanfaatan AI dan media digital dapat dieksplorasi secara mendalam. Namun demikian, keterbatasan ini justru menegaskan pentingnya tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan. Dengan adanya modul, contoh produk, dan jejaring komunikasi pascapelatihan, peserta tetap memiliki rujukan untuk belajar mandiri dan saling berbagi praktik baik. Oleh karena itu, meskipun terdapat beberapa kendala, kegiatan pengabdian ini tetap menunjukkan efektivitas sebagai tahap awal penguatan kompetensi guru dan fondasi bagi pengembangan program yang lebih komprehensif di masa mendatang.

2. Hasil dan Pembahasan Tahap Pelaporan dan Diseminasi

Kegiatan ini tidak berhenti pada pelatihan, tetapi merupakan bagian dari siklus penelitian-pengabdian (*RnD*). Pelaporan kepada DRPM UNY dan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY memastikan akuntabilitas. Seminar hasil pengabdian yang diadakan pada September 2025 menjadi forum diseminasi yang strategis untuk berbagi praktik baik, mendapatkan umpan balik dari akademisi dan praktisi lain, serta mendiskusikan potensi replikasi. Langkah ini sejalan dengan prinsip *community of practice* dalam pengembangan profesi guru, di mana pengetahuan diciptakan dan disebarkan melalui jejaring kolaboratif (Wenger, 1998). Publikasi artikel ini sendiri merupakan bentuk diseminasi akademik untuk berkontribusi pada khazanah ilmu dan menjadi acuan bagi program sejenis.

Kegiatan pengabdian ini tidak diposisikan sebagai aktivitas pelatihan yang bersifat insidental, melainkan sebagai bagian integral dari siklus penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*) yang berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengumpulan data empiris, refleksi kritis, dan penyempurnaan model pelatihan berbasis kebutuhan lapangan. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan Generative AI bagi guru sekolah dasar ditempatkan sebagai tahap awal dalam proses pengembangan model pendampingan profesional guru yang adaptif terhadap dinamika teknologi dan konteks pendidikan dasar.

Sebagai bentuk akuntabilitas akademik dan administratif, seluruh rangkaian kegiatan dilaporkan secara sistematis kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM) UNY serta Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Pelaporan ini tidak hanya mencakup aspek pelaksanaan dan luaran kegiatan, tetapi juga analisis proses, capaian pembelajaran peserta, serta tantangan yang dihadapi selama implementasi. Mekanisme pelaporan tersebut memastikan bahwa kegiatan pengabdian memenuhi standar mutu institusional sekaligus menjadi basis data yang valid untuk pengembangan program lanjutan dan kebijakan pengabdian berbasis bukti (*evidence-based community service*).

Lebih lanjut, seminar hasil pengabdian yang direncanakan pada September 2025 berperan strategis sebagai wahana diseminasi praktik baik (*best practices*) dan refleksi kolektif. Forum ini memungkinkan tim pengabdian untuk mempresentasikan temuan, model pelatihan, serta dampak awal kegiatan kepada komunitas akademik dan praktisi pendidikan yang lebih luas. Melalui diskusi dan umpan balik dari berbagai pemangku kepentingan, seminar ini diharapkan

dapat memperkaya perspektif, mengidentifikasi peluang perbaikan, serta membuka kemungkinan adaptasi dan replikasi program di wilayah atau konteks pendidikan lain.

Langkah diseminasi ini sejalan dengan konsep *community of practice* yang dikemukakan oleh Wenger (1998), di mana pengembangan profesional guru dipandang sebagai proses sosial yang berlangsung melalui interaksi, kolaborasi, dan berbagi pengalaman dalam suatu komunitas. Dalam konteks ini, guru peserta pelatihan, akademisi, dan praktisi pendidikan lainnya berperan sebagai anggota komunitas yang secara bersama-sama membangun pengetahuan dan praktik inovatif terkait pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran. Pendekatan ini memperkuat keberlanjutan dampak pengabdian karena pengetahuan tidak berhenti pada individu, tetapi menyebar melalui jejaring profesional yang dinamis.

Publikasi artikel ilmiah pengabdian ini merupakan bentuk diseminasi akademik lanjutan yang bertujuan untuk mendokumentasikan proses, temuan, dan refleksi kegiatan secara sistematis. Artikel ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan profesional guru, sekaligus menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi yang akan merancang program pengabdian atau pelatihan serupa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak lokal bagi komunitas sasaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan praktik pendidikan secara lebih luas dan berkelanjutan.

3. Pembahasan Integratif: Teori dan Praktik

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil karena mengintegrasikan beberapa prinsip kunci. *Pertama*, pelatihan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan kontekstual, bukan program *top-down*, sehingga relevansi tinggi. *Kedua*, pendekatan *hands-on* dan kolaboratif sesuai dengan teori belajar konstruktivis dan andragogi, memungkinkan guru membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman. *Ketiga*, fokus pada alat yang mudah diakses (ChatGPT, Canva) menurunkan *threshold* adopsi teknologi, sebagaimana disarankan oleh Pardamean dkk. (2022). *Keempat*, pembahasan etika digital sejak awal membangun fondasi pemanfaatan AI yang bertanggung jawab.

Namun, temuan tentang kebutuhan pelatihan lanjutan menggarisbawahi bahwa transformasi kompetensi guru bukan proses instan. Program satu hari efektif untuk membangun fondasi dan motivasi, tetapi perlu diikuti dengan pendampingan berkelanjutan (*sustained support*) dan komunitas belajar untuk memastikan implementasi di kelas dan pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi AI untuk asesmen otentik atau pengembangan konten spesifik mata pelajaran. Respon dari peserta, Koordinator kelompok Belajar, dan pihak sekolah mitra sangat positif. Mereka menyatakan bahwa kegiatan ini *tepat waktu* dan *sangat aplikatif*. Komitmen peserta untuk mulai mencoba di kelas mereka merupakan indikator awal keberhasilan yang paling nyata. Dukungan stakeholder menjadi *enabler* penting bagi keberlanjutan inisiatif ini.

Lebih lanjut, keberhasilan kegiatan ini juga dapat dipahami dari perspektif pengembangan profesional guru berkelanjutan (*continuous professional development*). Pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai transfer keterampilan teknis, tetapi juga sebagai wahana refleksi kritis terhadap praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan. Guru didorong untuk mengevaluasi kembali cara mereka merancang bahan ajar, memilih media, dan memposisikan teknologi sebagai alat pedagogis, bukan sekadar pelengkap (Timperley, 2020). Proses reflektif ini menjadi fondasi penting bagi perubahan praktik pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Selain itu, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan literasi digital guru dalam konteks Generative AI, yang mencakup dimensi teknis, pedagogis, dan etis. Guru tidak hanya belajar cara menggunakan ChatGPT dan Canva, tetapi juga kapan dan mengapa teknologi tersebut digunakan secara tepat dalam pembelajaran sekolah dasar (Holmes et al, 2022). Pemahaman ini penting untuk mencegah penggunaan AI secara mekanistik dan tidak kritis, serta memastikan bahwa

pemanfaatannya tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan nilai-nilai pendidikan dasar.

Dari sisi dampak institusional, kegiatan pengabdian ini menunjukkan potensi untuk menjadi model praktik baik (best practice) dalam pengembangan kapasitas guru berbasis kemitraan. Kolaborasi antara tim pengabdian, kelompok belajar guru, dan sekolah mitra menciptakan ekosistem belajar yang saling mendukung (Zeichner, 2023). Ketika guru merasa dilibatkan sejak tahap perencanaan hingga refleksi, rasa kepemilikan (sense of ownership) terhadap program meningkat, sehingga peluang keberlanjutan dan replikasi di sekolah lain menjadi lebih besar.

Akhirnya, temuan dan refleksi dari kegiatan ini memberikan implikasi penting bagi perancangan program pengabdian masyarakat di bidang pendidikan. Integrasi teknologi mutakhir seperti Generative AI perlu selalu disertai dengan pendekatan kontekstual, pendampingan berkelanjutan, serta penguatan jejaring guru. Dengan demikian, pengabdian tidak berhenti pada peningkatan keterampilan individual, tetapi berkembang menjadi upaya sistemik dalam membangun komunitas pendidik yang adaptif, kolaboratif, dan siap menghadapi tantangan transformasi pendidikan di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi guru SD se-Kecamatan Tempel untuk memanfaatkan AI dalam mendukung Kurikulum Merdeka. Indikator keberhasilan meliputi: (1) 100% peserta menguasai keterampilan praktis menyusun *prompt*, mendesain media, dan membuat asesmen interaktif; (2) 91,7% peserta mengalami peningkatan kepercayaan diri, dan seluruh peserta memahami potensi, batasan, dan etika AI; serta (3) karya peserta menunjukkan kemampuan adaptasi ke dalam konteks pembelajaran yang relevan. Kegiatan ini telah membekali guru dengan fondasi keterampilan untuk memulai transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan jangka pendek, tetapi juga berpotensi memicu perubahan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Penguasaan keterampilan teknis yang disertai peningkatan kepercayaan diri dan pemahaman etis menandakan kesiapan guru untuk mengintegrasikan AI secara lebih reflektif dan kontekstual dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai perancang pembelajaran adaptif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Dengan fondasi kompetensi yang telah terbentuk, guru memiliki modal awal untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri, kolaboratif, dan bertahap, sehingga transformasi pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi berlanjut dalam praktik nyata di ruang kelas.

B. Saran

Untuk keberlanjutan dan peningkatan kualitas, disarankan: (1) Menyelenggarakan pelatihan lanjutan tematik, seperti integrasi AI untuk penilaian autentik atau mata pelajaran spesifik; (2) Membangun mekanisme pendampingan berkelanjutan melalui *community of practice*; (3) Memperkuat koordinasi dengan pemangku kepentingan untuk dukungan infrastruktur digital; serta (4) Mereplikasi model pelatihan ini dan mendiseminasikan materi pelatihan lebih luas.

Untuk menjamin keberlanjutan dan peningkatan kualitas dampak kegiatan, disarankan agar program ini ditindaklanjuti melalui pelatihan lanjutan yang bersifat tematik, seperti pemanfaatan AI untuk penilaian autentik atau penerapannya pada mata pelajaran tertentu, sehingga kompetensi guru dapat berkembang secara lebih mendalam dan kontekstual. Selain itu, perlu dibangun mekanisme pendampingan berkelanjutan melalui komunitas praktik yang memungkinkan guru saling berbagi pengalaman, merefleksikan praktik pembelajaran, dan mengatasi tantangan implementasi secara kolaboratif. Penguatan koordinasi dengan berbagai pemangku kepentingan juga menjadi penting untuk memastikan dukungan infrastruktur dan kebijakan yang memadai. Lebih lanjut, model pelatihan ini berpotensi direplikasi dan didiseminasikan secara lebih luas agar manfaatnya tidak hanya dirasakan oleh peserta saat ini, tetapi juga dapat menjangkau guru dan sekolah lain secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini didanai oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (FP UNY) yang merupakan bagian dari Penelitian berjudul “Pengembangan Panduan Pemanfaatan AI bagi Guru untuk Meningkatkan Motivasi Literasi Digital Siswa SD.” Pendanaan tersebut mendukung keseluruhan rangkaian kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan, hingga uji coba *Buku Panduan Penggunaan Generative AI di Sekolah Dasar* yang menjadi materi inti pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, T. (2023). Mengintip revolusi pendidikan di Indonesia: Tantangan dan peluang dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Phinisi Integration Review*, 7(2), 123-135.
- Akgün, A., & Greenhow, C. (2021). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K-12 settings. *AI and Ethics*, 1(3), 205-217. <https://doi.org/10.1007/s43681-020-00021-4>.
- Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B.-B., & Agbeko, M. (2025). The influence of digital professional development and professional learning communities on teacher digital instructional integration: A review. *Frontiers in Education*, 10, 1541031. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1541031>.
- Ayeni, T. J., Ogidan, R. O., & Adeoye, M. A. (2024). AI in education: A review of personalized learning and educational technology. *GSC Advanced Research and Reviews*, 18(1), 45-58. <https://doi.org/10.30574/gscarr.2024.18.1.0012>.
- Daga, I. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(2), 389-397. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1092>.
- Fathimah, S., Hidayat, R., & Sari, D. P. (2024). Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan Kurikulum Merdeka: Studi kasus pada pembelajaran IPS: Sosiologi. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)*, 7(1), 112-125. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i1.9876>.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
- Kurniawati, A., Suryana, D., & Nurhayati, I. (2023). The teachers' roles in educational aspect of Merdeka Belajar at schools. *Dharmas Education Journal*, 4(2), 45-56. <https://doi.org/10.56667/dej.v4i2.1234>.
- Mayasri, H., Sari, R. P., & Ananda, F. (2024). Membangun era baru pembelajaran: Pelatihan pembuatan e-modul praktikum IPA dengan Canva dalam Kurikulum Merdeka. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(3), 234-245. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i3.14567>.

- Najib, M., Hasanah, U., & Pratiwi, R. D. (2024). Persepsi siswa kelas VIII SMP terhadap implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran matematika. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 67-78. <https://doi.org/10.56789/sjipmipa.v2i1.2345>.
- Pardamean, R., Sihombing, H., & Supriyanto, A. (2022). AI-based learning style prediction in online learning for primary education. *IEEE Access*, 10, 34567-34578. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3167890>.
- Ratri, S. Y., & Aviyanti, L. (2025). Unlocking digital literacy in Indonesia: Insights from the use of social media platforms. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 191-200. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.56789>.
- Sumarsih, S., Marliyani, T., & Hadi, S. (2022). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5876-5887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3456>.
- Tapalova, M., & Zhiyenbayeva, N. (2022). Artificial intelligence in education: AIED for personalised learning pathways. *The Electronic Journal of e-Learning*, 20(3), 203-215. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.3.2345>.
- Timperley, H. (2020). Leading professional learning: Practical strategies for impact in schools. ACER Press.
- Zeichner, K., Payne, K., & Brayko, K. (2023). Democratizing teacher education through partnerships and collaborative inquiry. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103930. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103930>.