Institute of Research and Publication Indonesia
CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement
Journal Homepage: https://journal.irpi.or.id/index.php/consen
Vol. 5 Iss. 1 Mei 2025, pp: 120-132
P-ISSN: 2828-9943 E-ISSN: 2809-0217

Socialization in the Use of AI at SMPN 3 Ibun, Karyalaksana Village, Ibun District, Bandung

Sosialisasi Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) bagi Guru di SMPN 3 Ibun, Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung

Utami Aryanti[1*], Mohamad Taufan Anwar[2]

[1]Sistem Informasi, Universitas Ma'soem, Indonesia
[2,]Informatika, Universitas Ma'soem, Indonesia

E-Mail: [1]utamiaryanti.mu@gmail.com, [2]taufan0264@gmail.com

Makalah: Diterima 05 April 2025; Diperbaiki 26 Mei 2025; Disetujui 28 Mei 2025
Corresponding Author: Utami Aryanti

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Namun, pemahaman dan kesiapan guru dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada para guru di SMPN 3 Ibun, Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung mengenai pemanfaatan AI secara cerdas dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi pemaparan konsep dasar AI, diskusi interaktif, serta demonstrasi aplikasi AI yang dapat mendukung efektivitas pengajaran. Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan pretest dan posttest terhadap 15 peserta. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 46,4 pada pretest menjadi 84,5 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 38,1 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep dan implementasi AI dalam pendidikan, serta menumbuhkan minat mereka untuk mengadopsi teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan AI secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efisien.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Guru, Pembelajaran, Sosialisasi, Pendidikan.

Abstract

The development of Artificial Intelligence (AI) has brought significant changes across various sectors, including education. However, teachers' understanding and readiness to utilize AI as a learning tool still need to be improved. This community service activity aimed to provide socialization and training for teachers at SMPN 3 Ibun, Karyalaksana Village, Ibun Subdistrict, Bandung Regency, on the intelligent and responsible use of AI in the learning process. The methods used included the presentation of basic AI concepts, interactive discussions, and demonstrations of AI applications that support teaching effectiveness. To measure the impact of the activity, pretest and posttest assessments were conducted with 15 participants. The results showed an average score increase from 46.4 (pretest) to 84.5 (posttest), with an average gain of 38.1 points. These findings indicate that the activity successfully improved teachers' understanding of AI concepts and their implementation in education, as well as increased their interest in adopting the technology in teaching practices. It is expected that through this program, teachers can make optimal use of AI to create more innovative, interactive, and efficient learning experiences.

Keyword: Artificial Intelligence, Teacher, Learning, Socialization, Education

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, seperti melalui personalisasi materi ajar, otomatisasi tugas administratif, serta pemberian umpan balik yang lebih cepat dan akurat[1]. Dengan pemanfaatan AI, guru dapat mengoptimalkan metode pengajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa[2]. Oleh

karena itu, pemahaman terhadap AI menjadi hal yang krusial bagi pendidik dalam menghadapi transformasi digital di dunia pendidikan.

Di Indonesia, adopsi AI dalam sistem pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya literasi digital di kalangan guru, yang mengakibatkan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran[3]. Sebagian besar pendidik belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep dasar AI serta bagaimana teknologi ini dapat diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kurangnya pelatihan dan sosialisasi mengenai AI menyebabkan potensi besar teknologi ini belum dapat dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan [4]. Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan menjadi sangat relevan seiring dengan arah kebijakan nasional melalui program *Merdeka Belajar* yang mendorong transformasi digital pendidikan di Indonesia. Berdasarkan *Indonesia National AI Strategy (2020–2045)* yang diluncurkan oleh Kementerian Riset dan Teknologi, sektor pendidikan merupakan salah satu dari lima sektor prioritas penerapan AI di Indonesia[5]. Hal ini diperkuat dengan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% guru di sekolah menengah belum memiliki pemahaman memadai mengenai teknologi digital lanjutan, termasuk AI[6]. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi dan pelatihan AI kepada guru, khususnya di daerah seperti SMPN 3 Ibun, menjadi langkah strategis untuk meningkatkan literasi digital pendidik sekaligus mendukung pencapaian visi pendidikan nasional berbasis teknologi dan inovasi.

SMPN 3 Ibun, yang terletak di Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung, merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi AI. Mayoritas guru di sekolah ini belum familiar dengan berbagai aplikasi AI yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal, dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak platform berbasis AI yang dapat membantu guru dalam merancang materi ajar yang lebih menarik, memberikan umpan balik otomatis kepada siswa, serta meningkatkan efisiensi dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai teknologi AI dan aplikasinya dalam pendidikan.

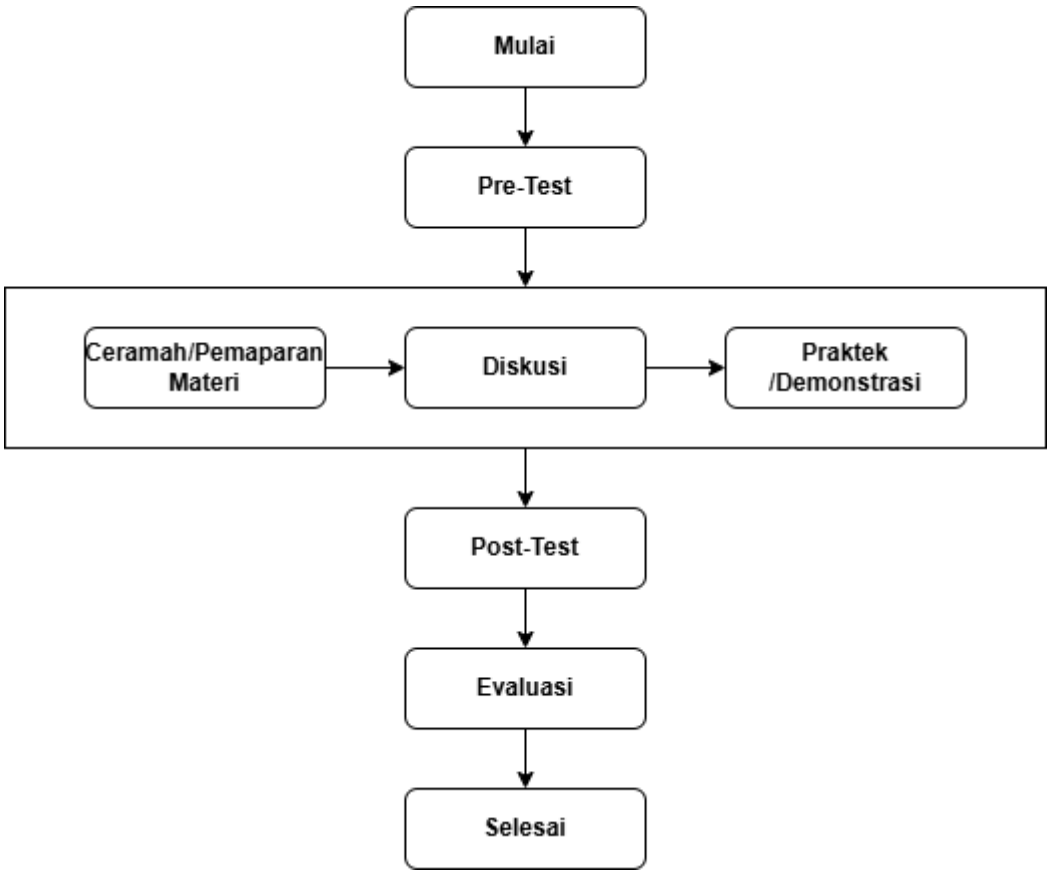
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada para guru mengenai pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran. Melalui metode pemaparan materi, diskusi interaktif, serta demonstrasi penggunaan berbagai aplikasi AI, diharapkan para guru dapat memperoleh wawasan baru tentang bagaimana AI dapat diterapkan secara praktis dalam kegiatan mengajar. Dengan meningkatkan literasi AI di kalangan pendidik, sekolah dapat lebih siap dalam menghadapi era digitalisasi pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif bagi siswa[7].

Meskipun berbagai studi telah dilakukan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran, sebagian besar pelatihan tersebut berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi AI, untuk pembuatan modul ajar atau media pembelajaran. Misalnya, pembuatan modul ajar kurikulum merdeka dengan bantuan kecerdasan buatan di SDN 104215 Sudirejo Namorambe[8]. Namun, terdapat keterbatasan dalam studi-studi tersebut, seperti kurangnya evaluasi kuantitatif yang mendalam terhadap peningkatan pemahaman guru, serta minimnya perhatian terhadap tantangan praktis yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, studi ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga mengevaluasi peningkatan pemahaman guru melalui pretest dan posttest, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan AI di kelas, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas sosialisasi AI bagi guru di Indonesia.

Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan para guru di SMPN 3 Ibun mampu memahami dan memanfaatkan AI sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan AI yang tepat tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga membantu guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan individual siswa. Lebih jauh lagi, penguasaan teknologi AI oleh tenaga pendidik akan menjadi langkah awal dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan berbasis teknologi, sehingga mampu menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

2. Bahan dan Metode

Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, digunakan beberapa metode yang dirancang secara sistematis guna memastikan efektivitas sosialisasi dan pelatihan bagi para guru di SMPN 3 Ibun. Metode yang diterapkan mencakup ceramah untuk pemaparan materi, diskusi interaktif, dan demonstrasi langsung, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Selain itu, teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan untuk mengevaluasi dampak kegiatan ini terhadap peningkatan literasi AI di kalangan pendidik. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap metode yang digunakan dalam kegiatan ini.



Gambar 1. Metode Penelitian

1. Pretest dilaksanakan sebelum kegiatan dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal para guru mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam dunia pendidikan. Pretest ini disusun dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat, berjumlah 10 soal, yang mencakup topik seperti pengertian AI, contoh aplikasi AI dalam kehidupan sehari-hari, serta persepsi dan kesiapan peserta terhadap penggunaan teknologi berbasis AI. Waktu pengerjaan pretest adalah sekitar 10 hingga 15 menit. Hasil dari pretest ini digunakan sebagai acuan untuk menyesuaikan cara penyampaian materi selama sosialisasi berlangsung.
2. Ceramah: Pada tahap awal, peserta diberikan pemaparan materi mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (AI), sejarah perkembangannya, serta manfaat dan tantangan penerapannya dalam dunia pendidikan. Materi ini disampaikan dalam bentuk presentasi menggunakan media PowerPoint serta video edukatif yang menjelaskan secara visual bagaimana AI dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah memberikan dasar teori yang kuat kepada para peserta agar mereka memahami prinsip kerja AI sebelum mencoba menerapkannya dalam pembelajaran[9].
3. Diskusi Interaktif: Setelah sesi ceramah, peserta diajak untuk berdiskusi mengenai pemahaman mereka tentang AI serta bagaimana mereka melihat potensi penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Diskusi ini juga bertujuan untuk menggali pengalaman dan kendala yang dihadapi oleh para guru dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran[10]. Dengan melibatkan peserta secara aktif, diskusi ini memungkinkan mereka untuk bertukar wawasan dan menemukan solusi praktis terkait implementasi AI di kelas.
4. Demonstrasi Langsung: Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti Google Bard dan ChatGPT untuk membantu pembuatan materi ajar, Canva AI untuk desain presentasi interaktif, Grammarly untuk pengecekan tata bahasa dalam penyusunan bahan ajar, serta platform AI lainnya yang relevan. Guru diberikan kesempatan untuk mencoba langsung aplikasi tersebut menggunakan laptop atau perangkat yang telah disediakan. Melalui praktik langsung, mereka dapat memahami cara kerja aplikasi AI dan bagaimana menggunakannya dalam kegiatan mengajar sehari-hari[11].

5. Setelah sesi sosialisasi selesai, peserta diminta untuk mengikuti posttest dengan format soal yang serupa. Tujuan dari posttest adalah untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Materi posttest meliputi pemahaman lebih dalam mengenai penerapan AI dalam kegiatan belajar mengajar, pengenalan terhadap alat bantu berbasis AI seperti ChatGPT dan Canva AI, serta perubahan sikap dan minat terhadap pemanfaatan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Sama seperti pretest, waktu pengerjaan posttest berkisar antara 10 hingga 15 menit. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui efektivitas kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan literasi AI di kalangan guru.
6. Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan melalui pre-test dan post-test, di mana peserta diberikan pertanyaan sebelum dan sesudah sosialisasi untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka mengenai AI. Selain itu, dilakukan kuesioner kepuasan untuk mengetahui persepsi guru terhadap materi yang disampaikan serta potensi penerapan AI di sekolah mereka[12].

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan kecerdasan buatan (AI) bagi guru di SMPN 3 Ibun, diperlukan berbagai bahan penelitian yang relevan. Bahan-bahan ini mencakup sumber literatur yang digunakan sebagai dasar teori, perangkat keras dan lunak yang mendukung kegiatan. Pemilihan bahan penelitian ini dilakukan secara sistematis agar kegiatan sosialisasi dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi kecerdasan buatan (AI) bagi guru di SMPN 3 Ibun Desa Karyalaksana, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung dilaksanakan di SMPN 3 Ibun pada tanggal 19 Juli 2024. Sebanyak 18 guru turut berpartisipasi mengikuti kegiatan ini dengan antusias. Berdasarkan hasil observasi, pemahaman peserta terhadap teknologi kecerdasan buatan (AI) masih tergolong rendah hingga sedang. Mayoritas guru belum familiar dengan konsep dasar AI, terlebih lagi dalam hal penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Peserta menyadari pentingnya beradaptasi dengan kemajuan teknologi, terutama di era digital pascapandemi. Namun, untuk dapat mengimplementasikan AI dalam kegiatan belajar mengajar, peserta memerlukan pendampingan, contoh konkret penggunaan aplikasi AI yang sederhana, dan pelatihan berkelanjutan.

Dengan kondisi awal tersebut, sosialisasi dan pelatihan ini dirancang sebagai langkah awal untuk membangun pemahaman konseptual, meningkatkan kesadaran, serta memberikan keterampilan praktis kepada guru-guru dalam memanfaatkan AI secara etis dan produktif di lingkungan sekolah. Dibawah ini merupakan susunan acara pada kegiatan sosialisasi ini :

Tabel 3.1 Susunan Acara

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab	Capaian Kegiatan
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta dan Pembukaan	Panitia	Peserta terdata dan memahami tujuan umum kegiatan melalui sambutan pembuka
2	08.30 – 08.45	Sambutan Kepala Sekolah SMPN 3 Ibun	Kepala Sekolah	Peserta termotivasi dan memahami pentingnya literasi AI dalam dunia pendidikan
3	08.45 – 09.00	Sambutan Tim Pengabdian Dosen Universitas Masoem	Ketua Tim Pengabdian	Peserta mengetahui latar belakang dan tujuan kegiatan pengabdian
4	09.00 – 09.30	Pre-Test (Evaluasi Awal Pemahaman Peserta)	Tim Pengabdian	Data awal tingkat pemahaman peserta mengenai AI berhasil dikumpulkan
5	09.30 – 10.30	Pemaparan Materi: Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI)	Narasumber / Dosen	Peserta memahami konsep dasar AI dan potensi penggunaannya dalam pendidikan
6	10.30 – 11.00	Diskusi Interaktif: Potensi AI dalam Dunia Pendidikan	Narasumber & Peserta	Peserta aktif berdiskusi dan mengaitkan materi AI dengan praktik pembelajaran

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab	Capaian Kegiatan
7	11.00 – 12.00	Demonstrasi dan Praktik Langsung Penggunaan Aplikasi AI	Tim Pengabdian & Peserta	Peserta mampu menggunakan beberapa aplikasi AI sederhana untuk mendukung pembelajaran
8	12.00 – 12.15	Post-Test (Evaluasi Akhir Pemahaman Peserta)	Tim Pengabdian	Peningkatan pemahaman peserta terhadap AI terukur secara kuantitatif
9	12.15 – 12.30	Pembagian Sertifikat dan Dokumentasi	Panitia	Peserta menerima apresiasi dan kegiatan terdokumentasikan secara visual
10	12.30 – 13.00	Penutup dan Ramah Tamah	Semua pihak	Terjalin hubungan baik antara pihak sekolah dan tim pengabdian untuk keberlanjutan

Kegiatan meliputi pemaparan konsep dasar AI, diskusi interaktif, serta demonstrasi langsung penggunaan berbagai aplikasi AI dalam pembelajaran. Peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan dan aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab serta praktik langsung.

3.1 Pre-Test

Sebelum kegiatan sosialisasi dimulai, dilakukan pretest terhadap seluruh peserta yang terdiri dari 15 orang guru SMPN 3 Ibun. Tujuan dari pretest ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait konsep dasar kecerdasan buatan (AI), penerapannya dalam dunia pendidikan, serta persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi AI dalam proses belajar mengajar.

Instrumen pretest disusun dalam bentuk 10 soal yang mencakup topik-topik seperti pengertian AI, contoh aplikasi AI yang umum digunakan, potensi manfaat AI di bidang pendidikan, serta kesiapan peserta dalam mengadopsi teknologi tersebut. Soal-soal tersebut dirancang untuk menggambarkan kemampuan kognitif dasar peserta terhadap tema sosialisasi.

Berdasarkan hasil pretest yang dikumpulkan, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai kecerdasan buatan. Rata-rata skor pretest peserta adalah 48,4 dari total skor maksimal 100. Beberapa peserta menjawab dengan benar soal-soal yang bersifat umum, seperti kepanjangan AI dan contoh aplikasi yang menggunakan AI dalam kehidupan sehari-hari. Namun, mayoritas peserta belum memahami bagaimana AI dapat dimanfaatkan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran, dan belum familiar dengan tools berbasis AI yang relevan bagi guru.

Hasil pretest ini menjadi dasar untuk menyesuaikan pendekatan penyampaian materi dalam sosialisasi, dengan lebih menekankan pada contoh-contoh nyata, demonstrasi langsung penggunaan AI dalam konteks pembelajaran, serta membangun kesadaran akan pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan.

3.2 Pemaparan Materi

Pemaparan materi dalam kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual dan praktis kepada para guru terkait pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) dalam dunia pendidikan. Materi disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan serta latar belakang peserta, yang mayoritas belum memiliki pengalaman langsung dengan teknologi AI. Materi yang disampaikan meliputi beberapa topik utama sebagai berikut:

1. Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI)
   Pada sesi awal, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar kecerdasan buatan, sejarah perkembangannya, serta jenis-jenis AI yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pemaparan ini bertujuan agar peserta memiliki kerangka berpikir yang tepat mengenai AI, serta memahami bahwa AI bukan semata-mata tentang robot, tetapi juga tentang sistem cerdas yang dapat membantu tugas-tugas manusia, termasuk dalam bidang pendidikan.
2. AI dalam Konteks Pendidikan

Materi selanjutnya membahas bagaimana AI telah diterapkan dalam dunia pendidikan global maupun nasional. Peserta diberikan wawasan mengenai berbagai bentuk pemanfaatan AI dalam pembelajaran, seperti:

a. Sistem pembelajaran adaptif (adaptive learning)
b. Chatbot edukatif
c. Aplikasi koreksi otomatis tugas siswa
d. Sistem rekomendasi materi pembelajaran Materi ini bertujuan untuk membuka wawasan peserta bahwa AI dapat digunakan sebagai alat bantu, bukan pengganti, dalam proses mengajar.

3. Pengenalan Aplikasi AI yang Relevan untuk Guru
Sesi ini bersifat praktis, di mana peserta dikenalkan dan diajak mencoba berbagai aplikasi berbasis AI yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti:
   a. ChatGPT: Sebagai asisten penulisan materi ajar, soal latihan, dan refleksi pembelajaran.
   b. Canva AI (Magic Write): Untuk membuat media pembelajaran secara cepat dan menarik.
   c. Quillbot: Sebagai alat bantu parafrase teks dan memperbaiki tata bahasa.
   d. Google Bard / Gemini: Untuk eksplorasi konten pembelajaran dan pembuatan rencana pembelajaran. Setiap aplikasi dijelaskan dari sisi fungsionalitas, manfaat, serta contoh implementasinya dalam kelas.
4. Etika dan Tantangan Penggunaan AI
Bagian ini penting untuk menanamkan kesadaran kepada para guru mengenai etika penggunaan AI, termasuk:
   a. Pentingnya verifikasi ulang hasil dari AI.
   b. Tidak bergantung sepenuhnya pada sistem cerdas.
   c. Perlindungan data siswa dan privasi.
   d. Potensi bias dan kesalahan informasi dari sistem AI. Peserta diajak berdiskusi mengenai batasan penggunaan AI dan bagaimana AI sebaiknya digunakan secara bijak dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi

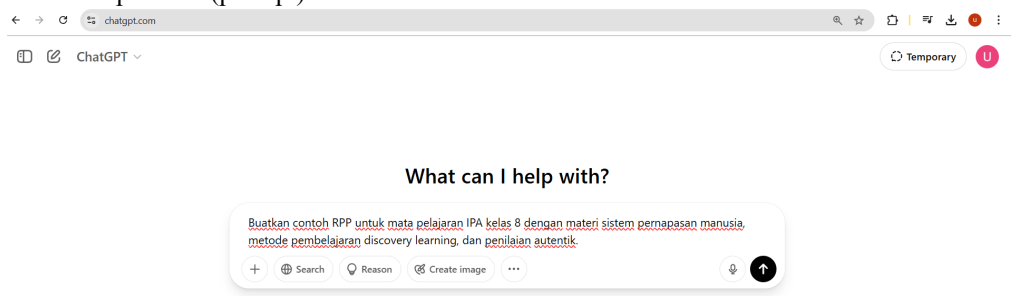
3.3 Demonstrasi dan Praktik

Salah satu komponen penting dalam kegiatan sosialisasi penggunaan kecerdasan buatan (AI) di SMPN 3 Ibun adalah sesi demonstrasi dan praktik langsung. Sesi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada para peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun administrasi pendidikan. Berikut adalah materi praktik penggunaan AI dalam kegiatan sosialisasi untuk guru dengan fokus pada:

1. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Dalam dunia pendidikan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan dokumen penting yang menjadi panduan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas[13]. Namun,

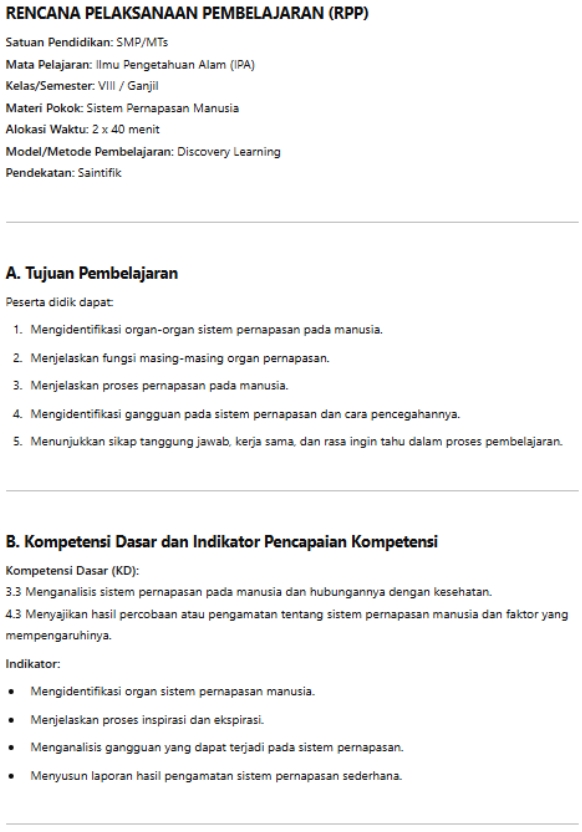
proses penyusunan RPP seringkali menjadi beban administratif yang menyita waktu, terutama bagi guru yang mengajar banyak kelas atau mata pelajaran.
Melalui kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), kini guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi AI untuk membantu menyusun draft RPP secara cepat dan efisien[14]. Meskipun demikian, hasil dari AI tetap perlu dikaji dan disesuaikan oleh guru agar sesuai dengan konteks dan karakteristik peserta didik. Pada kegiatan sosialisasi ini, peserta diperkenalkan pada penggunaan platform seperti ChatGPT sebagai asisten digital dalam pembuatan RPP dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Buka aplikasi ChatGPT https://chatgpt.com/
b. Masukkan perintah (prompt):



Gambar 3. Contoh Prompt Praktik Pembuatan RPP dengan ChatGPT

c. ChatGPT akan menampilkan draft RPP dengan komponen: tujuan, kegiatan pembelajaran, media, dan penilaian. Guru menyunting hasil tersebut sesuai kurikulum sekolah masing-masing.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan: SMP/MTs
Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester: VIII / Ganjil
Materi Pokok: Sistem Pernapasan Manusia
Alokasi Waktu: 2 x 40 menit
Model/Metode Pembelajaran: Discovery Learning
Pendekatan: Saintifik

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi organ-organ sistem pernapasan pada manusia.
2. Menjelaskan fungsi masing-masing organ pernapasan.
3. Menjelaskan proses pernapasan pada manusia.
4. Mengidentifikasi gangguan pada sistem pernapasan dan cara pencegahannya.
5. Menunjukkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD):
3.3 Menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan.
4.3 Menyajikan hasil percobaan atau pengamatan tentang sistem pernapasan manusia dan faktor yang mempengaruhinya.

Indikator:

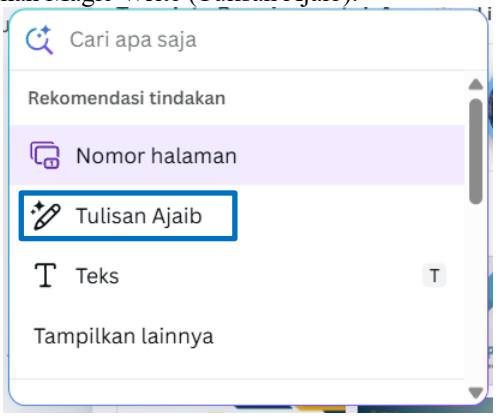
- Mengidentifikasi organ sistem pernapasan manusia.
- Menjelaskan proses inspirasi dan ekspirasi.
- Menganalisis gangguan yang dapat terjadi pada sistem pernapasan.
- Menyusun laporan hasil pengamatan sistem pernapasan sederhana.

Gambar 4. Contoh Hasil Pembuatan RPP dengan ChatGPT

2. Pembuatan Materi Presentasi Pembelajaran
Dalam era digital saat ini, penyampaian materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan memerlukan pendekatan yang lebih visual, interaktif, dan menarik bagi peserta didik[15]. Praktik ini dimaksudkan untuk membekali guru dengan keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi AI untuk merancang presentasi pembelajaran yang komunikatif, kreatif, dan

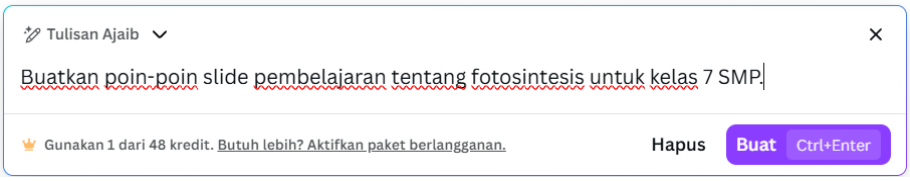
sesuai dengan kurikulum. Dengan adanya dukungan AI, guru dapat lebih fokus pada strategi penyampaian materi dan interaksi kelas tanpa harus terbebani oleh teknis pembuatan media[16]. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas penyampaian materi di kelas dan menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif. Melalui kegiatan sosialisasi ini, guru-guru SMPN 3 Ibun diperkenalkan pada platform berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti *Canva* (dengan fitur Magic Write) yang dapat digunakan untuk membantu menyusun materi presentasi pembelajaran secara lebih cepat dan efisien dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Buka Canva https://www.canva.com/
b. Pilih Presentasi → Gunakan Magic Write (Tulisan Ajaib).



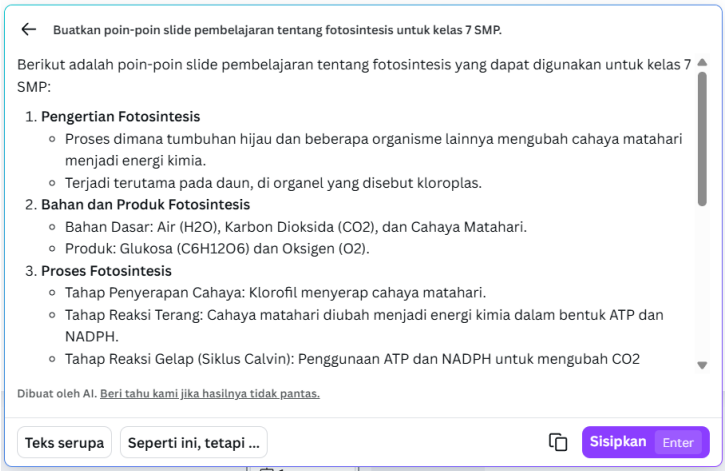
Gambar 5. Praktik Materi Presentasi Pembelajaran dengan Canva

c. Masukkan perintah: Buatkan poin-poin slide pembelajaran tentang fotosintesis untuk kelas 7 SMP → Buat.



Gambar 6. Praktik Materi Presentasi Pembelajaran dengan Canva (2)

d. Canva akan menampilkan kerangka slide berisi pengantar, isi materi, contoh, dan kesimpulan. Guru bisa mempercantik tampilan dengan memilih template dan menambahkan elemen visual.



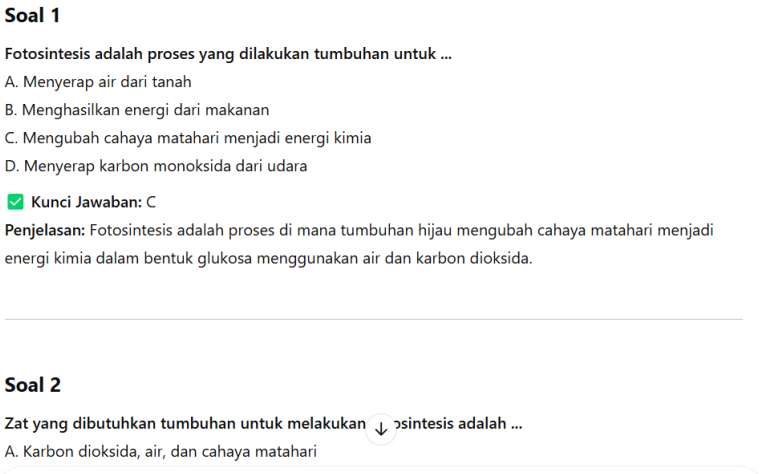
Gambar 7. Contoh Hasil Pembuatan Materi Presentasi Pembelajaran dengan Canva

3. Pembuatan Soal Evaluasi Berbasis AI

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa serta sebagai dasar dalam melakukan tindak lanjut pembelajaran[17]. Namun, dalam praktiknya, penyusunan soal evaluasi yang berkualitas—baik dari segi tingkat kesulitan, variasi bentuk soal, maupun kesesuaian dengan indikator pembelajaran—memerlukan waktu, tenaga, dan keterampilan khusus dari guru.

Sebagai solusi atas tantangan tersebut, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam merancang soal-soal evaluasi secara cepat dan variatif[18]. Dalam kegiatan ini, para guru dilatih untuk menggunakan platform berbasis AI seperti ChatGPT dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Buka aplikasi ChatGPT https://chatgpt.com/
b. Masukkan perintah (prompt): Buatkan 5 soal pilihan ganda tentang fotosintesis untuk kelas SMP 7 lengkap dengan kunci jawaban dan penjelasan
c. Guru memperoleh soal yang siap pakai, kemudian menyunting gaya bahasa, tingkat kesulitan, atau menyesuaikan dengan indikator KD.



Gambar 8. Contoh Hasil Pembuatan Soal Evaluasi Berbasis AI

Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan praktis dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan AI secara mandiri.

3.4 Diskusi Interaktif

Kegiatan diskusi merupakan salah satu bagian penting dalam rangkaian sosialisasi penggunaan kecerdasan buatan (AI) di SMPN 3 Ibun. Sesi ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif peserta, menggali pemahaman mendalam, serta mempertemukan pandangan dan pengalaman para guru terkait tantangan dan peluang penerapan AI dalam dunia pendidikan. Diskusi dilaksanakan setelah pemaparan materi utama. Beberapa pentanyaan peserta dan tanggapan dari narasumber diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan dan Tanggapan

No.	Pertanyaan dari Peserta	Tanggapan Narasumber / Tim Pengabdian
1.	Apakah penggunaan AI dalam pembelajaran tidak akan membuat siswa menjadi malas berpikir?	AI sebaiknya digunakan sebagai alat bantu, bukan pengganti proses berpikir. Guru tetap harus mengarahkan dan memberi tugas yang mendorong kreativitas serta analisis siswa.
2.	Bagaimana cara mengetahui apakah informasi dari AI itu benar atau salah?	Informasi dari AI harus diverifikasi dengan sumber tepercaya. Guru sebaiknya tetap melakukan pengecekan ulang sebelum menyampaikan materi ke siswa.
3.	Apakah AI bisa digunakan untuk membuat soal ujian atau latihan siswa?	Ya, AI seperti ChatGPT bisa membantu membuat soal, namun guru tetap perlu menyunting dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran.
4.	Apakah ada aplikasi AI yang bisa digunakan secara gratis oleh guru?	Banyak aplikasi AI yang menyediakan versi gratis, seperti ChatGPT (versi free), Canva AI, Quillbot, Quizizi, dan Google Bard.
5.	Bagaimana dengan keamanan data ketika menggunakan AI? Apakah data pribadi aman?	Guru sebaiknya tidak memasukkan data pribadi atau data siswa ke aplikasi AI. Gunakan AI hanya untuk keperluan umum seperti penyusunan materi, bukan untuk data sensitif.
6.	Apakah siswa juga boleh menggunakan AI? Bagaimana mengontrol penggunaannya?	Siswa boleh menggunakan AI untuk belajar, tapi guru harus membimbing penggunaannya agar tidak disalahgunakan, misalnya hanya untuk mencontek.

No.	Pertanyaan dari Peserta	Tanggapan Narasumber / Tim Pengabdian
7.	Bagaimana jika sekolah kami memiliki keterbatasan jaringan dan perangkat?	AI bisa digunakan secara bertahap sesuai kondisi. Beberapa aplikasi ringan bisa diakses melalui HP. Diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan.

Diskusi ini menjadi masukan penting dalam merancang kegiatan lanjutan dan mengembangkan strategi pendampingan yang lebih efektif. Diskusi juga memberikan gambaran realistis mengenai kesiapan guru di SMPN 3 Ibun serta hambatan yang perlu diatasi dalam mengintegrasikan teknologi AI dalam pendidikan dasar di sekolah tersebut.

Gambar 9. Diskusi Interaktif

3.5 Post-Test

Setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan, dilakukan posttest terhadap seluruh peserta untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Instrumen posttest terdiri dari 10 soal yang memiliki cakupan materi yang setara dengan pretest, meliputi pemahaman konsep AI, identifikasi aplikasi AI yang relevan dengan dunia pendidikan, serta penerapan AI dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengisian posttest oleh 15 peserta, terjadi peningkatan skor yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Rata-rata skor posttest peserta adalah **82,7 dari total skor maksimal 100**. Seluruh peserta mengalami peningkatan skor, dengan **sebanyak 80% peserta (20 orang)** berhasil memperoleh skor **≥80**, yang menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi sosialisasi.
Beberapa indikator peningkatan yang dicapai peserta antara lain:

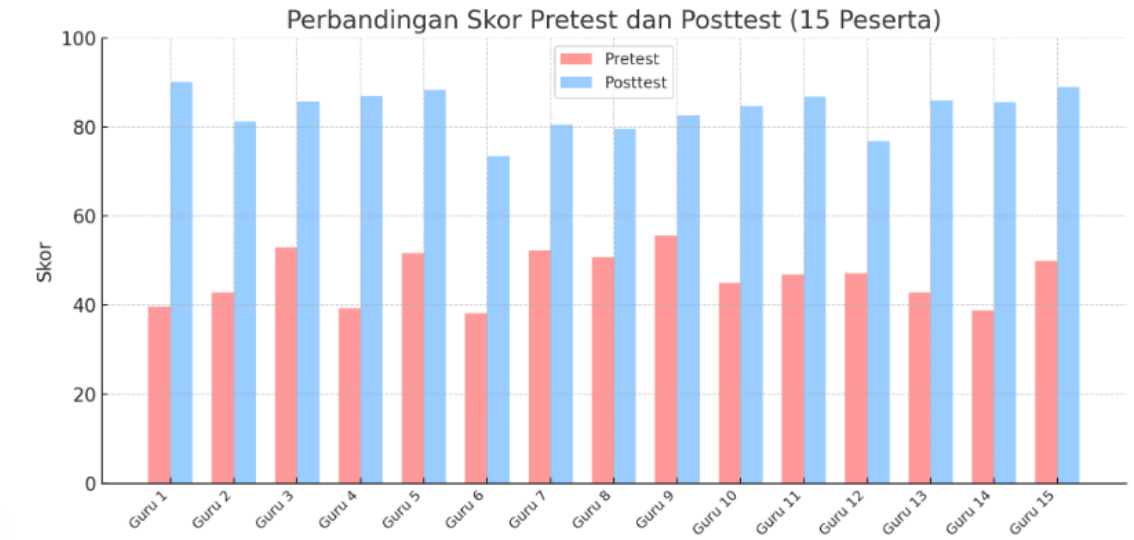
1. Kemampuan menyebutkan contoh tools AI yang dapat digunakan dalam pembelajaran (seperti ChatGPT, Canva AI, Grammarly, dan lainnya).
2. Pemahaman tentang manfaat AI dalam membantu guru menyusun materi ajar secara efisien.
3. Kesadaran terhadap peran guru yang tetap penting di tengah penggunaan AI di kelas.
4. Minat dan kesiapan untuk mencoba memanfaatkan AI dalam proses pembelajaran di sekolah.

Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berjalan efektif dalam meningkatkan literasi AI para guru. Selain hasil kuantitatif, tanggapan peserta dalam sesi diskusi juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keinginan untuk mengikuti pelatihan lanjutan dengan topik-topik AI yang lebih aplikatif.

3.6 Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas sosialisasi mengenai kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan melalui pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum materi disampaikan untuk mengetahui pemahaman awal peserta, sedangkan post-test dilakukan setelah sosialisasi untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap AI dan penerapannya dalam proses pembelajaran. Berikut adalah grafik perbandingan **skor pretest dan posttest untuk 15 peserta**.

Grafik ini memperlihatkan tren peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi AI. Setiap peserta menunjukkan peningkatan skor yang cukup signifikan.



Gambar 9. Grafik Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru setelah mengikuti sosialisasi ini. Berikut adalah ringkasan hasil evaluasi:

Tabel 3.3 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pre-Test	Skor Rata-rata Post-Test	Peningkatan (%)
Pemahaman dasar tentang AI	45%	85%	40%
Pemanfaatan AI dalam pembelajaran	40%	80%	40%
Pengenalan aplikasi AI untuk guru	35%	82%	47%
Kemampuan praktik menggunakan AI	30%	78%	48%
Kesadaran etika dalam penggunaan AI	50%	88%	38%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa sebelum pelatihan, rata-rata pemahaman peserta mengenai AI masih tergolong rendah, dengan skor pre-test berkisar antara 30% hingga 50%. Setelah sosialisasi dan pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan skor post-test mencapai 78% hingga 88%.

Peningkatan terbesar terlihat pada aspek kemampuan praktik menggunakan AI, di mana terjadi peningkatan sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa demonstrasi langsung dan praktik menggunakan aplikasi berbasis AI membantu peserta memahami cara penggunaannya secara lebih efektif. Selain itu, peningkatan signifikan juga terlihat pada pengenalan aplikasi AI untuk guru, yang naik dari 35% menjadi 82%.

Aspek kesadaran etika dalam penggunaan AI juga mengalami peningkatan yang baik, dengan kenaikan sebesar 38%, yang menunjukkan bahwa peserta semakin memahami pentingnya penggunaan AI secara bertanggung jawab dalam dunia pendidikan.

Gambar 10. Penutupan Kegiatan

Meskipun kegiatan sosialisasi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) ini berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang, yaitu:

1. Keterbatasan Waktu
   Kegiatan hanya dilaksanakan dalam satu hari dengan durasi yang terbatas, sehingga penyampaian materi bersifat padat dan kurang leluasa untuk melakukan pendalaman topik. Waktu yang singkat juga membatasi pelaksanaan praktik langsung dengan berbagai tools AI secara menyeluruh. Beberapa peserta menyampaikan bahwa mereka membutuhkan sesi tambahan untuk memahami penerapan AI dalam konteks tugas mengajar mereka secara lebih konkret.
2. Keterbatasan Sarana dan Infrastruktur
   Tidak semua peserta membawa perangkat pribadi (laptop atau tablet), dan perangkat yang tersedia di sekolah terbatas, sehingga sebagian peserta hanya dapat mengikuti praktik AI secara pasif atau berkelompok. Selain itu, keterbatasan koneksi internet di lokasi kegiatan juga menghambat kelancaran demonstrasi penggunaan beberapa aplikasi AI berbasis daring.
3. Latar Belakang dan Tingkat Literasi Digital Peserta yang Beragam
   Peserta kegiatan memiliki latar belakang kemampuan digital yang bervariasi. Sebagian peserta masih dalam tahap pengenalan dasar teknologi digital, sementara sebagian lainnya sudah cukup familiar dengan penggunaan perangkat dan aplikasi. Perbedaan ini memengaruhi kecepatan pemahaman peserta terhadap materi dan praktik penggunaan AI, serta memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi AI bagi guru di SMPN 3 Ibun berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran. Namun, beberapa tantangan masih perlu diperhatikan, seperti

1. Perlu adanya pelatihan lanjutan untuk memperdalam pemanfaatan AI secara lebih spesifik dalam berbagai mata pelajaran
2. Dukungan infrastruktur yang lebih baik, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung untuk praktik langsung.
3. Pengembangan kebijakan sekolah terkait pemanfaatan AI agar dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya evaluasi ini, diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dan diperluas ke sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan literasi AI di kalangan pendidik.mbelajaran, serta mampu mengidentifikasi berbagai potensi penggunaan AI secara bijak dan kreatif.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan penggunaan kecerdasan buatan (AI) kepada para guru di SMPN 3 Ibun telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep AI serta penerapannya dalam konteks pendidikan, khususnya dalam menyusun RPP, membuat materi presentasi, dan menyusun soal evaluasi berbasis AI.

Melalui pendekatan interaktif seperti pemaparan materi, diskusi terbuka, demonstrasi langsung, serta praktik mandiri, para peserta tidak hanya memperoleh wawasan konseptual tetapi juga pengalaman praktis yang aplikatif. Para guru menjadi lebih percaya diri dan terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Referensi

[1] R. Luckin, "Towards artificial intelligence-based assessment systems," *Nat. Hum. Behav.*, vol. 1, no. 3, p. 28, 2017.

[2] W. Holmes, M. Bialik, and C. Fadel, *Artificial intelligence in education promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign, 2019.

[3] R. Utari, E. Artisa, and S. Ramadani, "INOVASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS GURU PROFESIONAL," *J. Pemikir. dan Kaji. Pendidik.*, vol. 9, no. 3, 2025.

[4] L. Judijanto, "Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia," *Sanskara Pendidik. Dan Pengajaran*, vol. 2, no. 02, pp. 50–60, 2024.

[5] K. R. dan T. R. Indonesia, "Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial Indonesia 2020–2045." [Online]. Available: https://sdgs.bappenas.go.id/ai-indonesia/

[6] Kemendikbudristek, "Peta Jalan Digitalisasi Sekolah. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen." [Online]. Available: https://pusdatin.kemdikbud.go.id

[7] P. Limilia and N. Aristi, "Literasi media dan digital di indonesia: Sebuah tinjauan sistematis," *Komun. J. Ilm. Komun.*, vol. 8, no. 2, pp. 205–222, 2019.

[8] I. Irwansyah, S. H. Sirait, I. T. Siringoringo, and W. F. Barus, "PEMBUATAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA DENGAN BANTUAN KECERDASAN BUATAN SD N 104215 SUDIREJO NAMORAMBE," *ABDI PARAHITA*, vol. 3, no. 1, pp. 154–163, 2024.

[9] N. Agustina *et al.*, "ANALISIS SIKAP KONSUMEN TERHADAP PENGARUH ATRIBUT SISTEM OPERASI PADA SMARTPHONE," *Konf. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol.*, 2015.

[10] S. D. Febnasari, Z. Arifin, and E. S. Setianingsih, "Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Diskusi Kelas dengan Strategi 'TPS' untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 310–318, 2019.

[11] F. P. Sinaga, J. Jurhana, Y. Yusrita, and M. H. M. Hidayat, "Analisis penggunaan metode mengajar (metode demonstrasi, metode eksperimen, metode inquiry, dan metode discovery di SMA Negeri 11 Kota Jambi)," *Relativ. J. Ris. Inov. Pembelajaran Fis.*, vol. 5, no. 2, pp. 103–110, 2022.

[12] A. D. Muryadi, "Model evaluasi program dalam penelitian evaluasi," *J. Ilm. Penjas (Penelitian, Pendidik. Dan Pengajaran)*, vol. 3, no. 1, 2017.

[13] K. Gustiansyah, N. M. Sholihah, and W. Sobri, "Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas," *Idarotuna J. Adm. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 81–94, 2020.

[14] S. Nita, E. R. N. Sari, and J. D. Aldida, "Implementasi chatgpt-openai sebagai inovasi media pembelajaran berbasis artificial intelligence bagi tenaga pendidik di era society 5.0," in *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2023, pp. 69–80.

[15] M. D. Dewi and N. Izzati, "Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp," *Delta J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2020.

[16] S. Dewi, "Training on Creating Educational Videos Using Canva Application for Teachers at Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Pondok Pesantren Miftahul Falah ," *CONSEN Indones. J. Community Serv. Engagem.*, vol. 4, no. 2, pp. 227–232, 2024.

[17] U. Qura, I. Rahmayanti, and S. Mulyani, "Pelatihan Pembuatan Soal Pilihan Ganda Menggunakan Artificial Intelligence pada Guru-guru di SD Muhammadiyah 2 Sukmajaya," *J. Abdidas*, vol. 5, no. 3, pp. 165–173, 2024.

[18] N. Nafi'ah, P. Mariati, C. Khotimah, and N. Hidayati, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Evaluasi AI Quizizz Mode Paper pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Khadijah 3 Surabaya," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 191–198, 2024.