

PEMANFAATAN AI UNTUK PENYUSUNAN MATERI DAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU

Athiyah Salwa

Program Studi Desain Komunikasi Visual/Fakultas Akademik
Universitas Sains dan Teknologi Komputerl
Email: athiyah@stekom.ac.id

Naskah diterima: 18-11-2025, disetujui: 14-01-2026, diterbitkan: 30-01-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i1.10730>

Abstrak – Saat ini, berkembang mitos yang diyakini oleh para pendidik bahwa para guru bekerja tidak hanya sebagai seorang pendidik saja. Guru di era saat ini banyak dibebani oleh kebutuhan administratif yang menguras waktu dan pikiran. Di sisi lain, pekerjaan utama guru yaitu mengajar sudah cukup menguras energi karena tuntutan materi dan kurikulum yang semakin tinggi ditambah dengan dinamika peserta didik yang semakin menantang. Untuk menyikapi masalah ini, AI hadir untuk menjadi asisten digital yang mampu memberikan solusi terhadap kekhawatiran guru dalam menyusun administrasi pembelajaran dan juga memberikan bantuan untuk proses pengajaran di kelas. Pelatihan ini dilakukan untuk memberikan gambaran bahwa AI mampu menjadi alat bantu untuk meningkatkan kompetensi pedagogik bagi guru. Setelah pelatihan, guru-guru Madrasah Ibtidaiyah mendapatkan pengalaman baru untuk menyusun rencana, materi, dan asesmen pembelajaran yang runtut berbasis metode Pembelajaran Mendalam. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat tidak hanya bagi guru melainkan juga pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: pelatihan guru, *artificial intelligence*, *deep learning*, peningkatan kompetensi guru

LATAR BELAKANG

Kebutuhan guru sebagai pendidik di era digital saat ini tidak hanya mengajar tetapi juga menyiapkan rancangan dan tujuan pembelajaran, bagaimana melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Lebih lanjut, pada Kurikulum Merdeka saat ini, guru memiliki hak penuh untuk merancang pengajaran dan menentukan hasil pembelajaran bagi peserta didiknya. Mereka harus mampu menyusun bahan ajar yang relevan dan dapat dimanfaatkan secara efektif di kelas mereka (Ventivani et al., 2025). Guru dituntut tidak hanya mampu mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menyusun rencana pembelajaran (Gunawan et al., 2025), materi pembelajaran berikut dengan modul ajarnya (Riadi & Hidayatullah, 2024; Sayekti et al., 2025), media pembelajaran yang sesuai (Sakti et al., 2025), dan juga asesmen yang tepat. Tuntutan inilah yang membuat beban kerja guru meningkat. Di

sisi lain, untuk menghidupkan pembelajaran di kelas, terkadang energi dan waktu yang dimiliki oleh seorang guru sudah terkuras.

Untuk mengatasi masalah tersebut, di era teknologi industri 4.0 saat ini, hadirnya AI perlu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penggunaan AI dalam dunia Pendidikan bukan sekedar tren, melainkan telah menjadi kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan adaptif (Fendiyanto et al., 2025). Selain mencetak guru yang lebih adaptif terhadap jaman, adanya AI juga mampu meningkatkan produktivitas guru. AI hadir sebagai asisten kolaboratif atau tutor cerdas (Alam et al., 2024) yang mampu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh guru. Peran AI disini adalah memberikan jawaban atas instruksi atau petunjuk yang diberikan oleh guru dan melakukan analisis terhadap umpan balik peserta didik, menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal (Uskono et al., 2025;

Yuspita et al., 2023) dan memberikan konten-konten pembelajaran yang menarik (Nurhayati et al., 2024).

Salah satu tuntutan pembelajaran saat ini adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran (Jayanegara et al., 2024). Integrasi ini tidak hanya mencerminkan upaya untuk mengikuti perkembangan jaman, akan tetapi juga bentuk respon terhadap tuntutan global (Yuspita et al., 2023). Selain itu, untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia yang serba digital, seorang guru perlu menguasai keterampilan yang sama (Jayanegara et al., 2024). Akan tetapi, guru-guru yang berasal dari generasi X dimana mereka tidak *digital native* mengalami kesulitan dalam pemanfaatan AI ini.

Pemanfaatan AI dalam pengajaran telah menjadi topik yang semakin penting dalam pendidikan modern (Sabariah et al., 2024). Lebih lanjut, kurangnya akses terhadap pengembangan kompetensi guru di bidang teknologi ini membuat mereka tidak terampil terhadap fitur-fitur yang dimiliki oleh AI. Teknologi ini dapat menjadi alat sekaligus asisten yang cerdas untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan efisien (Sabariah et al., 2024). Meskipun mereka menyadari pentingnya integrasi teknologi pada proses pengajaran, mayoritas guru belum mendapatkan pelatihan untuk mengimplementasikannya di dalam kelas (Mustapa et al., 2024). Padahal, pada beberapa kegiatan pelatihan yang sudah pernah dilakukan menyebutkan bahwa integrasi AI dalam berbagai aplikasi tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis guru, tetapi juga membantu mengurangi beban kerja administratif dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa (Zulfa & Sulistyowati, 2025).

Dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*), kemajuan teknologi yang berbasis AI memungkinkan guru untuk melakukan

personalisasi pembelajaran, menyediakan umpan balik secara *real-time* serta memfasilitasi proses evaluasi berbasis data (Siregar et al., 2025). Pendekatan pembelajaran mendalam yang sedang tren belakangan ini menekankan pentingnya belajar tidak hanya pada tataran teoritis saja, melainkan peserta didik diharapkan mampu memahami konsep yang diajarkan di dalam kelas untuk kemudian mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara intelektual, tetapi juga terlibat secara emosional dan fisik, yang mendukung perkembangan berbagai dimensi diri mereka secara seimbang (Rissi & Sinaga, 2025). Penerapan pembelajaran mendalam dalam Pendidikan juga membutuhkan sumber daya komputasi yang besar serta akses terhadap infrastruktur yang memadai (Sadrah Mesak Manik et al., 2025). Di sisi lain, keterbatasan guru untuk memahami dan mengajarkan konsep-konsep ini masih menjadi tantangan besar (Sanusi et al., 2022), khususnya pada daerah-daerah yang masih minim akses internet maupun pelatihan yang diselenggarakan oleh Pemerintah atau lembaga pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan kompetensi guru yang berbasis AI. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan juga membekali guru dengan keterampilan untuk tertib secara administratif dan mampu merancang proses pembelajaran di tingkat dasar hingga menentukan output pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik serta dapat memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran melalui pelatihan (Rachmawati & Rindaningsih, 2025).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap yang pertama adalah pra-pelatihan dan yang kedua adalah saat kegiatan. Kegiatan pra-pelatihan antara lain melakukan identifikasi kebutuhan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, perijinan kepada pengurus KKG dan KKM, serta sosialisasi kegiatan.

Pada saat pelatihan, kegiatan dibagi menjadi 3 sesi. Sesi yang pertama adalah metode ceramah. Metode ini digunakan oleh pemateri untuk menjelaskan pengertian AI dan manfaat penggunaannya dalam dunia pendidikan. Materi ini disusun sebelum kegiatan yang bersumber dari hasil identifikasi kebutuhan guru pada tahap sebelumnya. Sesi yang kedua adalah demonstrasi. Kegiatan ini dilakukan oleh pemateri dan dibantu oleh tim dari KKM. Pada sesi ini tim pelaksana menunjukkan cara pengoperasian aplikasi berbasis AI secara langsung. Sesi yang terakhir adalah diskusi dan bimbingan teknis. Bimbingan teknis diberikan kepada peserta yang mengalami kendala selama proses demonstrasi, sedangkan diskusi dilakukan untuk menggali pertanyaan lebih lanjut yang dihadapi oleh peserta.

Partisipan yang mengikuti adalah guru kelas MI yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru MI Kecamatan Pedurungan dan Gayamsari. Dikarenakan jumlah anggota KKG ini berjumlah lebih kurang 180 guru, maka sampel yang dipilih untuk mengikuti kegiatan ini adalah satu orang perwakilan guru tingkat bawah dan satu orang perwakilan guru di tingkat atas pada masing-masing sekolah. Dari sampel ini didapatkan peserta pada pelatihan ini adalah 45 orang guru termasuk di dalamnya kepala madrasah yang tergabung dalam Kelompok Kerja MI di kecamatan tersebut yang berjumlah 15 sekolah.

Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka pada salah satu sekolah di lingkungan KKM Pedurungan dan Gayamsari yaitu MI An Nur Semarang yang dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Oktober 2025. Kegiatan dilaksanakan selama lebih kurang 8 jam pada pukul 08.00 – 16.00 WIB.

Tabel 1. Susunan Acara Pelatihan

Jam	Kegiatan	Pengisi
07.30-08.00	Peserta datang	Penerima Tamu
08.00-08.40	Pembukaan	Pembawa Acara
08.50-09.00	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	Ida Nur Hidayah, S.Pd.I
08.50.-09.05	Sambutan Ketua KKM	Slamet Agus Wahid, S.Pd.I
09.05-10.00	Sesi 1	Athiyah Salwa, S.S., M.Hum.
10.00-12.00	Sesi 2	Athiyah Salwa, S.S., M.Hum & Tim KKM
12.00-13.00	Ishoma	-
13.00-15.00	Sesi 3	Athiyah Salwa, S.S., M.Hum & Tim KKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan judul kegiatan “Pengembangan Kompetensi Guru: Pemanfaatan AI untuk Penyusunan Materi dan Asesmen Pembelajaran” ini dilaksanakan dalam satu hari yaitu tanggal 29 Oktober 2025. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring bertempat di MI An Nur sebagai tuan rumah untuk Kelompok Kerja Kepala Madrasah (KKKM) dan Kelompok Kerja Guru (KKG) Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pedurungan dan Gayamsari Kota Semarang. Agar pelatihan berjalan secara efektif, pelatihan ini bersifat ToT (*Training of Trainers*) dimana peserta yang mengikuti kegiatan ini nantinya akan melaksanakan diseminasi hasil penelitian di sekolahnya masing-masing kepada rekan sejawat yang tidak berkesempatan mengikuti pelatihan ini secara langsung. Peserta yang mewakili tiap-tiap sekolah adalah dua orang guru dari tingkat

bawah dan dari tingkat atas. Total peserta adalah 28 orang dari 15 sekolah.

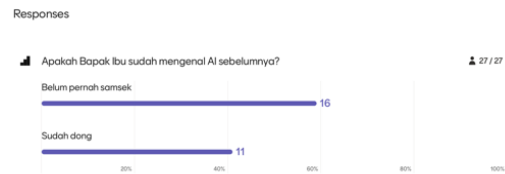
A. Pengenalan Teori tentang AI

Sesi yang pertama adalah pengenalan teori tentang AI. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari ketua KKM dan KKG. Keduanya sangat mengapresiasi pelatihan ini dan berharap agar peserta pelatihan dapat mengamalkan ilmu yang diperoleh dari pelatihan ini di sekolah masing-masing.



Gambar 1. Pembukaan Acara oleh Ketua KKM

Setelah pembukaan selesai, pelatihan kemudian diawali dengan sesi survey singkat yang diberikan untuk mengukur sejauh mana peserta pelatihan mengetahui dan menggunakan AI. Moda survei ini diberikan secara daring dengan menggunakan aplikasi Mentimeter.com. Pertanyaan yang pertama adalah “Apakah Bapak/Ibu sudah mengenal AI sebelumnya”. Jawaban yang masuk dari 27 peserta adalah 16 orang menjawab “belum pernah mengenal AI sama sekali”, sedangkan 11 orang sisanya menjawab “sudah mengenal AI”. Dari jawaban ini dapat ditarik pemahaman awal bahwa lebih dari 50% peserta tidak mengenal apa itu AI, terlebih bagaimana menggunakan dan memanfaatkan AI dalam proses pembelajaran. Dari sampel data inilah dapat dipahami bahwa pelatihan pemanfaatan AI ini merupakan sesuatu yang baru bagi guru khususnya peserta pelatihan ini. Sedangkan untuk yang sudah mengenal AI didominasi oleh guru Gen Z yang sudah tidak asing lagi dengan AI.



Gambar 2. Hasil dari pertanyaan 1

Pertanyaan selanjutnya untuk menjangring pengetahuan awal dari peserta pelatihan tentang AI adalah aplikasi AI apa saja yang pernah digunakan. Jawaban yang diperoleh dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Hasil dari pertanyaan 2

Data yang diperoleh untuk jawaban yang kedua untuk pertanyaan aplikasi AI apa saja yang pernah digunakan diperoleh data aplikasi yang paling populer yaitu ChatGPT 11 respon, Gemini AI 4 respon, Suno AI 3 respon, Deepseek 1 respon, dan AI Cici 5 respon. Dari respon yang sudah masuk menunjukkan bahwa aplikasi AI yang sudah digunakan oleh peserta pelatihan cukup beragam. Ini artinya, Sebagian peserta pelatihan sudah cukup familiar dengan penggunaan AI, sehingga arah pelatihan selanjutnya adalah menuntut dan mengarahkan penggunaan AI untuk pemanfaatan pendidikan, khususnya dalam menyusun kerangka pembelajaran.

Setelah menggali pengetahuan awal tentang AI dari para peserta, acara selanjutnya adalah pengenalan teoretis tentang AI. Materi yang disampaikan adalah pengertian AI, perbedaan AI dengan mesin pencari seperti Google, Safari, Bing, dll, contoh pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan, serta etika

penggunaan AI untuk para guru dan peserta didik. Materi dipaparkan oleh narasumber selama kurang lebih 45 menit. Pada saat pemaparan, peserta pelatihan sangat antusias mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan oleh pembicara.



Gambar 4. Pemaparan Teori tentang AI

Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif dengan presentasi visual yang dibuat dengan menggunakan Canva. Paparan yang menarik juga membuat peserta pelatihan lebih fokus dan perhatian terpusat selain itu beberapa peserta juga memiliki keingin-tahuan untuk membuat paparan serupa yang menarik.

B. Demonstrasi dan Praktik Penggunaan AI

Sesi yang kedua diisi dengan demonstrasi berbagai aplikasi AI. Pada sesi pra-pelatihan sebelumnya, beberapa aplikasi telah diidentifikasi untuk kemudian dipilih mana yang paling efektif dan mudah digunakan bagi para guru. Proses seleksi ini mempertimbangkan fitur yang sederhana, akun yang dapat digunakan secara gratis dalam frekuensi yang banyak, serta produk yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut.



Gambar 5. Demonstrasi dan Praktik AI

Sesi ini dimulai dengan menyusun rancangan pembelajaran dengan prompt yang digunakan adalah “[Jelaskan tentang diri Anda (profesi dan tempat mengajar) Batkan rencana pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran [tuliskan nama mata Pelajaran] materi [tuliskan materi yang akan dibuat] dengan capaian pembelajaran [tuliskan capaian pembelajaran pada materi tersebut]”. Rancangan pembelajaran ini sesuai dengan format RPP Kurikulum Merdeka yang terintegrasi dengan Kurikulum Berbasis Cinta dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam”. Dengan menggunakan hasil yang didapat pada platform ChatGPT kemudian guru membuat materi ajar yang sesuai dalam bentuk paparan dengan menggunakan aplikasi Gamma.app. Untuk membuat materi ajar semakin menarik dan mudah diingat oleh siswa, materi ajar ini kemudian dikembangkan pada platform Sunno.ai. Hasil yang diperoleh dari aplikasi yang kedua ini adalah lagu dengan lirik yang dimodifikasi sesuai dengan paparan yang telah dihasilkan sebelumnya. Hasil yang diperoleh setelah menyusun materi ajar dengan rancangan dari ChatGPT dan diolah kembali dalam bentuk paparan (lembar materi) dari Gamma.app dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.

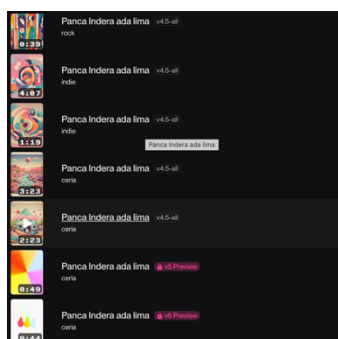


Gambar 6. Produk dari Gamma.app

Platform Gamma.app digunakan secara spesifik untuk menghasilkan paparan yang disertai dengan gambar. Kemudahan untuk memodifikasi isi pada paparan tersebut (termasuk mengubah gambar dan memasukkan lagu dan video) menjadikan aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk pengajar dalam mengembangkan materi pembelajaran. Selain

dapat diunduh dalam bentuk PowerPoint, materi yang dihasilkan ini juga dapat diunduh dalam bentuk PDF. Sehingga, guru dapat menggunakan hasil modifikasi untuk disusun dalam bentuk modul ajar atau materi pengayaan selain dari buku.

Setelah berhasil mengembangkan materi dalam bentuk modul ajar, peserta mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk lagu. Aplikasi yang digunakan untuk membuat lagu pembelajaran adalah Sunno.ai. Pada aplikasi tersebut, peserta menjadi pencipta lagu dengan lirik lagu yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran. Fitur yang ada pada aplikasi ini memungkinkan peserta untuk membuat lagu hanya dengan mengetik tema pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan guru. Lagu yang dihasilkan dapat disesuaikan sesuai dengan genre musik yang dipilih. Durasi lagu yang dihasilkan berkisar sekira 1-4 menit. Untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal lagu, guru membuat lirik lagu secara mandiri disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi. Lagu pembelajaran ini diharapkan mampu melatih ingatan peserta didik pada teori-teori pembelajaran yang harus dipahami. Tampilan lagu yang dihasilkan pada Sunno.ai dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Contoh Produk dari Suno AI

Setelah rancangan pembelajaran dan materi ajar sudah dibuat, yang terakhir peserta menggunakan platform AI Canva dan ChatGPT kembali untuk membuat asesmen pembelajaran. Guru menggunakan platform Canva untuk

memperoleh lembar kerja peserta didik yang membutuhkan banyak gambar. Canva memiliki fitur “Pendidikan” yang didalamnya banyak menyediakan lembar kerja sesuai dengan tema dan kelas yang diinginkan. Sedangkan platform ChatGPT digunakan untuk memberikan ide dan saran asesmen dalam bentuk uraian singkat dan esai. Guru juga dapat membuat soal dilengkapi dengan kunci jawaban untuk memudahkan guru dalam menilai. Produk yang dihasilkan oleh Canva dapat dilihat pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Lembar Kerja dari Canva

Hasil perintah yang diolah oleh AI tentu saja perlu untuk direview kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Prinsip ini sudah disampaikan kepada peserta pelatihan pada sesi yang pertama.

C. Diskusi dan Refleksi

Sesi yang terakhir adalah diskusi dan refleksi. Setelah peserta berhasil mengunduh lembar tugas dan asesmen, mereka mengumpulkan rancangan pembelajaran, materi ajar, materi pengayaan, dan lembar penilaian dalam satu folder. Di awal, peserta sudah dikelompokkan sesuai dengan kelasnya, sehingga dalam setiap kelompok akan diperoleh beberapa set bahan ajar untuk tema yang berbeda. Hal ini tentu akan menambah dan memperkaya koleksi bahan ajar sesama peserta. Selain itu, di sesi ini diberikan kesempatan bagi mereka yang menemui kesulitan saat menggunakan aplikasi tersebut dan tantangan apa saja yang akan mereka temui saat implementasi di kelas.

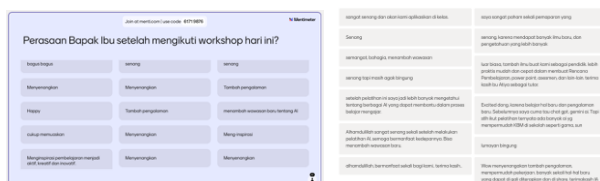
Sebagai tindak lanjut atas pembelajaran yang diberikan, survei diberikan setelah peserta mendapatkan pelatihan. Dua pertanyaan yang diberikan adalah 1) apakah peserta pelatihan akan mengimplementasikan penggunaan AI di kelas atau tidak; dan 2) perasaan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan ini.

Pada pertanyaan yang pertama, hampir 90% peserta menjawab akan menggunakan AI sebagai asisten dalam proses pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta antusias dan mampu menyerap ilmu saat pelatihan. Selain itu, mereka juga memiliki keinginan yang kuat untuk berkembang mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar.



Gambar 8. Hasil dari pertanyaan 3

Pada pertanyaan kedua, didapatkan jumlah respon 31 dengan mayoritas jawaban “senang dan menambah wawasan”. Namun, terdapat 2 respon dengan uraian “masih cukup bingung”. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar materi memberikan pencerahan dan meningkatkan keingintahuan peserta pelatihan untuk mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Hasil survei tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 9. Hasil dari pertanyaan 4

Setelah sesi tanya jawab dan refleksi berakhir, kegiatan kemudian ditutup dengan doa dan foto Bersama antara narasumber, panitia, dan peserta pelatihan seperti terlihat pada Gambar 10 di bawah ini:



Gambar 10. Foto Bersama saat Penutupan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penggalan awal tentang AI yang sudah dipaparkan dalam bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat diantaranya untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang integrasi teknologi khususnya AI dalam proses pengajaran. Selain itu, pelatihan ini memberikan keterampilan praktis kepada guru untuk menyusun rencana pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, dan menentukan asesmen yang tepat sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Sesi demonstrasi memberikan kemudahan bagi guru pada saat menggunakan AI diantaranya adalah ChatGPT untuk menyusun rencana pembelajaran, Gamma.app dan Sunno.ai untuk membantu pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk paparan dan lagu, serta Canva dan Perplexity untuk membuat lembar kerja siswa dan asesmen pembelajaran.

Bagi guru, menggunakan dan mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran memang hal yang masih baru untuk itu pelatihan serupa perlu untuk dilakukan sebagai pembelajaran tindak lanjut. Kegiatan yang dapat dilakukan setelah guru mendapatkan

pelatihan ini diantaranya adalah implemementasi pembelajaran mendalam pada Kurikulum Merdeka atau Kurikulum Berbasis Cinta, penyusunan asesmen autentik dan pembelajaran inklusi bagi peserta didik dengan menggunakan AI, ataupun pendampingan publikasi ilmiah bagi guru dengan menggunakan AI. Diharapkan pelatihan-pelatihan lanjutan ini akan menjadikan guru tidak berhenti untuk terus berinovasi dan adaptif terhadap dinamika peserta didik dan perubahan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada KKG dan KKM Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pedurungan dan Gayamsari atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI untuk Penyusunan dan Pengembangan Materi dan Asesmen Pembelajaran. Penulis berharap pelatihan ini dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik di lingkungan KKG Kecamatan Pedurungan dan Gayamsari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, B. P., Arifin, Z., Asmoro, E. T., Sutrisno, D., Syuhardi, Y. I., Sonny, M., Trista, R. T., & Nasution, S. (2024). *MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SD DENGAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE AI UNTUK PENDIDIKAN MASA DEPAN*. 4.
- Fendiyanto, P., Tindangen, M., & Rizki, N. A. (2025). *PENDAMPINGAN DAN PENGENALAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK PENULISAN PUBLIKASI ILMIAH*. 8(3).
- Gunawan, G., Kosim, K., Harjono, A., Nisrina, N., Hikmawati, H., Herayanti, L., Rahmatullah, R., Zainuri, B. N. S., & Qothrunnada, Q. (2025). Peningkatan Kompetensi Calon Guru dalam Pengembangan dan Implementasi Project-Based E-Modul dan Games: Studi Kasus Workshop Model PEGAS. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 501–510.
- Jayanegara, S., Hidayat, A., & Rifqie, D. M. (2024). Pemberdayaan Kompetensi Guru Komputer melalui Pemanfaatan AI dan Bahasa Python untuk Menciptakan Generasi Melek Digital yang Inovatif dan Kritis. *Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 26(2), 110–120.
- Mustapa, M., Rahmah, U., Sidik, D., & Budiarti, N. A. E. (2024). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran bagi Guru SMK Negeri 7 Makassar*.
- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063–1071.
- Rachmawati, Y., & Rindaningsih, I. (2025). Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan: Optimasi Kemampuan Guru di Era Teknologi Canggih dan Kecerdasan Buatan (AI). *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, 3(1), 442–448.
- Riadi, B., & Hidayatullah, R. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Bantuan AI untuk Meningkatkan Kompetensi guru. *Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 208–2017.
- Rissi, A. R. Y., & Sinaga, D. (2025). AI Dan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 10–23.
- Sabariah, S., Rofi'i, R., Rusmawati, R. D., Bandono, A., & Kurniawan, A. (2024). PEMANFAATAN AI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN. *RESONA: Jurnal*

- Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 337.
- Sadrah Mesak Manik, Mara Untung Ritonga, & Wisman Hadi. (2025). Integrating Deep Learning Into School Curriculum: Challenges, Strategies, and Future Directions. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 29–44.
- Sakti, K., Putri, A. E. F., Ventivani, A., & Muyassaroh, L. U. (2025). Pelatihan Pembuatan Interactive Learning Media 交互式学习媒体 Bagi Guru-Guru Bahasa Mandarin Se-Malang Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 342–347.
- Sanusi, I. T., Oyelere, S. S., & Omidiora, J. O. (2022). Exploring teachers' preconceptions of teaching machine learning in high school: A preliminary insight from Africa. *Computers and Education Open*, 3, 100072.
- Sayekti, I. C., Hazima, A. A., Safitri, S. I., & Setiadi, A. (2025). Penguatan Penyusunan Modul Ajar bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 413–422.
- Siregar, J., Badriah, A., Aprilia, S., & Saifudin, A. (2025). INTEGRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN, DEEP LEARNING, DAN AI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DI SMK KESEHATAN. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, 3(2).
- Uskono, I. V., Jagom, Y. O., Lakapu, M., Djong, K. D., Costa, B. J. D., & Tnines, J. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Media Artificial Intelligence untuk Pembelajaran Inovatif SMAN 1 Malaka Barat Nusa Tenggara Timur. 5(4).
- Ventivani, A., Musayyaroh, L. U., & Putri, A. E. F. (2025). Sinergi Kurikulum Merdeka dan Teknologi Digital: Pelatihan Intensif Penyusunan Materi Ajar Mandarin untuk Guru SMA di Malang Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 377–389.
- Wildanah, F., Febrianti, S., Ginanjar, S., Ningrum, T. A., & Setiawati, M. (2025). Optimalisasi AI untuk Mendukung Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mewujudkan Aktivitas Pembelajaran Abad 2. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Yuspita, Y. E., Okra, R., Musril, H. A., Derta, S., Jasmienti, J., Alamsyah, Y., Tanjung, R. N., & Putra, M. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi AI dalam meningkatkan Kompetensi Guru KKG PAI dalam bidang Kecamatan Baso. *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 136.
- Zulfa, N. I., & Sulistyowati, E. (2025). The Impact of AI Use on Improving Islamic Education Teacher Competence in Digital-Based Learning. *Addabani: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), 34–55.