

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENT MELALUI WORKSHOP UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI GURU DI SEKOLAH DASAR

Fulusia Nurmawati^{1*}, Multika Untung Bahagiya², Afina Mei Sella¹, Ananda Setianingsih¹,
Dwi Syaharani¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Blora

²Program Studi Teknik Elektro, STT Ronggolawe Cepu

*Email : fulusian@gmail.com

Naskah diterima: 18-02-2026, disetujui: 13-05-2026, diterbitkan: 14-05-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11627>

Abstrak - Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar melalui pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran melalui kegiatan workshop. Sasaran kegiatan adalah seluruh guru SD Negeri 1 Kemiri, Kabupaten Blora, yang selama ini belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dan AI dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan tindakan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung pemanfaatan berbagai platform AI edukatif, seperti ChatGPT dan Canva AI. Untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru, dilakukan pre-test dan post-test serta evaluasi terhadap hasil kerja peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis AI, membuat soal dan materi ajar secara otomatis, mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta melakukan analisis penilaian secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, guru memperoleh pemahaman tentang etika dan batasan penggunaan AI sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran secara bijak. Simpulan kegiatan menunjukkan bahwa workshop pemanfaatan AI efektif dalam mengembangkan kompetensi profesional guru sekolah dasar dan berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital di era transformasi teknologi.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Workshop Guru, Kompetensi Guru, Pembelajaran Digital

LATAR BELAKANG

Berisi latar belakang, rasional, dan atau Era digital telah menghadirkan perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Keterampilan menulis sebagai salah satu kompetensi inti dalam pembelajaran di sekolah dasar menghadapi tantangan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Integrasi Artificial Intelligence (AI) dan literasi digital dalam pembelajaran menulis menjadi sebuah alternatif pada saat ini untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan abad 21 (Zaimina and Munib 2025)

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Tayan et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan

aplikasi digital dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis sebesar 45%. Sementara itu, Sukma et al. (2025) mengungkapkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 65,5 menjadi 82,3. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan teknologi konvensional dan belum mengintegrasikan potensi AI dalam proses pembelajaran menulis.

Kebaruan dari program pengabdian ini terletak pada pengintegrasian AI dan literasi digital secara komprehensif dalam pembelajaran menulis. Berbeda dengan pendekatan sebelumnya yang cenderung terpisah-pisah, program ini menawarkan pendekatan menyeluruh yang menggabungkan kemampuan AI dalam memberikan umpan

balik secara langsung, analisis kesalahan penulisan, dan pengayaan kosakata dengan penguatan literasi digital siswa (Boentolo et al. 2024).

SD Negeri 1 Kemiri yang terletak di Kabupaten Blora merupakan salah satu sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum penugasan selama ini diketahui sekolah ini telah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai. Satu dari diantaranya adalah adanya Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang sudah dilaksanakan pada tahun lalu. Penilaian dilakukan juga masih dilakukan secara tradisional dan kurang bervariasi. Dengan adanya yang ada di sekolah ini, sudah seharusnya dimanfaatkan secara maksimal agar pengumpulan nilai menjadi mudah, lancar, lebih menarik dan tidak membosankan. Pendapat diperkuat dengan perkembangan teknologi kini juga sedang berjalan dengan sangat cepat (Budiastuti, Sugiyem, and Puad 2023). Sebagaimana dikemukakan Melati et al. (2023), dalam proses pembelajaran di sekolah, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang ada karena saat ini guru tidak berperan sebagai pusat pembelajaran, namun guru juga harus mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan waktu.

Berdasarkan observasi lapangan di SDN 1 Kemiri Kabupaten Blora Provinsi Jawa Tengah, ditemukan beberapa permasalahan mendasar. Pertama, kemampuan menulis siswa masih perlu ditingkatkan dan juga ditemukan siswa yang kesulitan dalam mengembangkan ide serta menyusun kalimat efektif. Beberapa guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran menulis dan belum memanfaatkan potensi teknologi digital. Ketiga, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas komputer dan internet, pemanfaatannya belum optimal dalam

mendukung pembelajaran menulis. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar melalui integrasi AI dan literasi digital dalam pembelajaran. Selain itu, untuk mengembangkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran menulis.

Program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru di SDN 1 Kemiri agar mereka memiliki kemampuan yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pengembangan modul ajar atau media ajar secara efektif dan sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan para pendidik untuk merancang Modul Ajar berbasis Project Based Learning melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence yang berisi : (1) Informasi Umum yang berisi Identitas Sekolah, Kompetensi Awal, Profil Pelajar Pancasila, Sarana dan Prasarana, Target Peserta Didik, dan Model Pembelajaran; (2) Komponen Inti yang berisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik, Persiapan Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Asesmen, Kegiatan Remedial dan Pengayaan; dan (3) Lampiran yang berisi Bahan Ajar, LKPD, Kisi-kisi dan Soal Evaluasi, Instrumen Penilaian, Instrumen Evaluasi, dan Daftar Pustaka. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan, SDN 1 Kemiri merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di 2F5Q+J75, Kemiri-Genjahan. Jumlah guru di sekolah tersebut adalah 7 guru. Dari jumlah tersebut belum ada guru yang menggunakan penilaian berbasis teknologi dengan

memanfaatkan AI. Guru masih menggunakan penilaian secara manual dan tidak praktis. Oleh karenanya pelaksanaan pengabdian dilakukan di sekolah tersebut. Adapun jarak antara Kampus STKIP Muhammadiyah Blora dengan SDN 1 Kemiri sekitar 28,6 km. Hal ini juga menjadikan pengabdi sebagai dosen STKIP Muhammadiyah Blora ingin berkontribusi terhadap lingkungan/ institusi yang dekat dengan kampus. Harapan lainnya yaitu meningkatkan kerjasama antara kampus dengan institusi di wilayah Kabupaten Blora.

METODE PELAKSANAAN

A. Sasaran Pengabdian

Sasaran pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah semua guru yang mengajar di SD Negeri 1 Kemiri.

B. Mekanisme Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, dan Refleksi.

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan terdiri dari:

- a. Koordinasi dengan LPPM STKIP Muhammadiyah Blora.
- b. Observasi lokasi pengabdian masyarakat.
- c. Observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kemiri.
- d. Observasi dan wawancara dengan Guru SD Negeri 1 Kemiri.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari:

- a. Pemberian pre-test sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian untuk mengukur kompetensi guru di SD Negeri 1 Kemiri.
- b. Penyampaian materi dengan tema pemanfaatan *artificial intelligent* melalui workshop untuk mengembangkan kompetensi guru di sekolah dasar.

- c. Pemberian pot-test sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian untuk mengukur kompetensi guru di SD Negeri 1 Kemiri.

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pengabdi. Evaluasi berupa hasil kerja peserta sebagai guru mitra. Tujuan dari kegiatan evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan.

4. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman seluruh proses pelaksanaan kegiatan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pemanfaatan Artificial Intelligent (AI) melalui Workshop untuk Mengembangkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar” telah terlaksana dengan baik. Pertemuan pertama dilaksanakan pada , dan kegiatan monitoring serta evaluasi dilaksanakan pada . Seluruh rangkaian berjalan lancar, didukung dengan antusiasme peserta yang tinggi. Kegiatan ini merupakan pelatihan pemanfaatan AI pertama yang diselenggarakan di SD Negeri 1 Kemiri

Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya guru yang memberikan pertanyaan, diskusi, serta respon aktif selama proses workshop berlangsung. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Pada pertemuan lanjutan, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai aplikasi AI edukatif, mulai dari pembuatan materi pembelajaran otomatis hingga penggunaan AI untuk melakukan analisis penilaian, pembuatan soal, dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Kegiatan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, masing-masing berlangsung kurang lebih tiga jam. Pemanfaatan Artificial Intelligent memberikan banyak manfaat kepada guru, di antaranya:

1. Mempermudah penyusunan perangkat pembelajaran,
2. Menghasilkan soal otomatis sesuai level kompetensi,
3. Membuat media pembelajaran interaktif,
4. Membantu analisis nilai secara cepat,
5. Meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran.

Para peserta juga mempelajari bagaimana AI dapat digunakan tidak hanya dalam tugas administratif, tetapi juga dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Adapun materi pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Pokok Bahasan Materi Pengabdian

No.	Pokok Bahasan Materi Pengabdian
1.	Pengenalan konsep Artificial Intelligent dan tren pemanfaatannya di dunia pendidikan.
2.	Pengenalan platform AI edukatif (ChatGPT, Google Gemini, Bing AI, Canva AI, dan lainnya).
3.	Fitur-fitur AI untuk pembuatan materi pembelajaran.
4.	Pemanfaatan AI untuk pembuatan soal objektif dan uraian.
5.	Praktik menggunakan AI untuk merancang RPP dan modul ajar.
6.	Praktik pembuatan media pembelajaran visual melalui Canva AI.
7.	Praktik analisis nilai dan pembuatan laporan sederhana melalui AI.
8.	Diskusi dan tanya jawab terkait tantangan serta risiko penggunaan AI bagi guru.
9.	Penjelasan etika pemanfaatan AI dan strategi penggunaan yang aman bagi pendidikan.

B. Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan Target Jumlah Peserta

Target peserta adalah 10 guru SD Negeri 1 Kemiri, namun pada pelaksanaannya workshop dihadiri oleh 11–12 guru. Dengan demikian, target peserta tercapai hingga 100%, menunjukkan tingginya minat guru terhadap inovasi pembelajaran berbasis AI.

2. Ketercapaian Tujuan Pengabdian

Tujuan program pengabdian untuk:

- a. Mengenalkan pemanfaatan AI kepada guru,
- b. Melatih guru membuat perangkat pembelajaran berbasis AI,
- c. Meningkatkan kemampuan guru menghasilkan media pembelajaran inovatif, telah tercapai.

Para peserta bahkan telah mencoba menerapkan hasil pelatihan untuk membuat:

- a. Soal otomatis,
- b. Ringkasan materi,
- c. Media presentasi AI,
- d. Rancangan RPP sederhana.

Guru juga mampu mengidentifikasi tantangan penggunaan AI, seperti potensi plagiarisme, ketergantungan, dan akurasi hasil, sehingga diberikan solusi berupa pemanfaatan AI sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti kompetensi pedagogik guru.

3. Ketercapaian Target Materi

Seluruh materi yang direncanakan dapat tersampaikan dengan baik. Materi meliputi pengenalan AI, penggunaan aplikasi AI, praktik pembuatan perangkat pembelajaran, dan desain media visual. Pelatihan juga memberi pemahaman mengenai etika penggunaan AI serta batasan yang harus diperhatikan guru.

4. Kemampuan Peserta dalam Penguasaan Materi

Secara keseluruhan, peserta mampu memahami materi yang diberikan. Namun,

masih terdapat beberapa kendala pada sebagian guru, terutama dalam:

- a. Memahami cara kerja prompt,
- b. Membedakan hasil AI dengan karya buatan sendiri,
- c. Menyesuaikan hasil AI dengan kebutuhan pembelajaran.

Keterbatasan ini disebabkan oleh perbedaan latar belakang teknologi guru serta keterbatasan waktu pelatihan.

5. Kemampuan Peserta dalam Praktik AI

Peserta telah mampu mempraktikkan penggunaan beberapa aplikasi AI, seperti:

- a. Membuat soal otomatis melalui ChatGPT,
- b. Merancang media pembelajaran melalui Canva AI,
- c. Membuat ringkasan materi pelajaran,
- d. Menganalisis nilai melalui aplikasi AI pendukung.

Meskipun demikian, guru masih perlu waktu untuk membiasakan diri dan melatih penggunaan AI agar lebih optimal dalam pembelajaran sehari-hari.

6. Kerjasama antara Pihak Kampus dan Mitra

Kerjasama antara pihak kampus STKIP Muhammadiyah Blora dengan SD Negeri 1 Kemiri berjalan baik. Melalui program ini, pihak kampus juga menawarkan peluang kerja sama lanjutan, seperti program magang, penelitian kolaboratif, dan kegiatan pelatihan digital lainnya.

7. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbasis Digital

Penerapan AI terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran, ditunjukkan melalui:

- a. Percepatan penyusunan perangkat ajar,
- b. Peningkatan kreativitas media pembelajaran,
- c. Penggunaan evaluasi digital secara sederhana,
- d. Peningkatan efisiensi guru dalam merencanakan pembelajaran.

Guru mulai memahami bahwa AI dapat membantu mengurangi beban administrasi sehingga mereka bisa fokus pada proses pembelajaran.

8. Peningkatan Pemahaman Inovasi Media Berbasis AI

Peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman tentang inovasi media, seperti:

- a. Penggunaan Canva AI,
- b. Pembuatan infografis,
- c. Video singkat berbasis animasi,
- d. Media presentasi otomatis.

Hal ini membuka wawasan baru bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) melalui workshop mampu meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar secara signifikan, khususnya dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru SD Negeri 1 Kemiri menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis AI, mengembangkan media pembelajaran interaktif, membuat soal dan analisis penilaian secara lebih efisien, serta meningkatkan kreativitas dalam menyajikan materi ajar. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran guru terhadap pentingnya etika dan batasan penggunaan AI dalam dunia pendidikan. Pelaksanaan workshop yang disertai praktik langsung terbukti efektif dalam membantu guru mengadaptasi teknologi AI sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai pengganti kompetensi pedagogik. Dengan demikian, program pengabdian ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran

berbasis digital serta memperkuat kesiapan guru sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pendidikan di era transformasi teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM STKIP Muhammadiyah Blora yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian dan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kemiri yang telah memberikan izin tempat dan fasilitas.

for Adapting Higher Education Technology Courses for AI Large Language Models: A Critical Review of the Impact of ChatGPT.” *Machine Learning with Applications* 15(November 2023): 100513.

Zaimina, Ach. Barocky, and Bahrul Munib. 2025. “THROUGH AI-BASED INSTRUCTIONAL DESIGN IN ISLAMIC TEACHER EDUCATION: A CRITICAL STUDY IN THE.” 6: 1–17.

DAFTAR PUSTAKA

- Boentolo, Franky, Che-Che Chuan Racwelling Manu, Olyvia Giovany Saragih, and Soniat Zalukhu. 2024. “Peran Guru Memanfaatkan Ai Dalam Membangun Generasi Unggul Menuju Indonesia Emas 2045.” *Aletheia Christian Educators Journal* 5(1): 42–48.
- Budiastuti, Emy, Sugiyem, and Farah Najwa Ahmad Puad. 2023. “Developing Self-Assessment Instruments to Measure Students’ Performance Characters in Making Dresses Using a High-Order Thinking Skills Approach.” *Cakrawala Pendidikan* 42(1): 27–37.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 6(1): 732–41.
- Sukma, Radeni, Indra Dewi, and Shirly Rizki Kusumaningrum. 2025. “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Project Based Learning Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Di SD Laboratorium UM Kota Malang.” 9(3): 913–26.
- Tayan, Omar, Ali Hassan, Khaled Khankan, and Sanaa Askool. 2024. “Considerations