

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru-Guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang

Achmad Buchori, Titik Haryati, Noviana Dini Rahmawati, Muhammad Prayito, Dina Prasetyowati

Universitas PGRI Semarang

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim, 12 Juni 2025

Diterima, 20 Agustus 2025

Diterbitkan, 5 Oktober 2025

Kata Kunci:

Artificial Intelligence
Media Pembelajaran
Pengembangan Perangkat
Assesmen AI

ABSTRAK

Latar Belakang: Permasalahan ini merupakan kebutuhan nyata di lapangan dan sejalan dengan program peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi. **Tujuan:** utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. **Metode:** yang digunakan dalam pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, tahap implementasi dan tahap evaluasi dan pendampingan. **Hasil:** para guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses belajar mengajar di sekolah. **Kesimpulan:** Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung transformasi digital di lingkungan SDN Pandean Lamper 01 Semarang.

ABSTRACT

Keywords:

Artificial Intelligence
Learning Media
Tool Development
AI Assessment

Background: These issues are real needs in the field and in line with the technology-based education quality improvement program. **Objective:** The main objective of this community service activity is to improve the skills and understanding of teachers at SDN Pandean Lamper 01 Semarang in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology to develop more innovative and interactive learning media. **Methods:** The method used in this community service consists of several stages, namely the preparation stage, the training implementation stage, the implementation stage, and the evaluation and mentoring stage. **Results:** As a result, teachers showed increased ability in designing and developing AI-based learning media, and had higher motivation to integrate this technology into the teaching and learning process at school. **Conclusion:** This activity is expected to improve the quality of learning and support digital transformation in the SDN Pandean Lamper 01 Semarang environment.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Muhammad Prayito,
Pendidikan Matematika,
Institusi Penulis, Universitas PGRI Semarang,
Email: prayito@upgris.ac.id,
Orchid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2257-5246>

1 PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran pun mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). Teknologi yang satu ini memiliki peran penting dalam memudahkan berbagai fungsi pekerjaan, termasuk di bidang pendidikan. Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang memungkinkan sistem atau mesin untuk melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengolahan bahasa alami, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan. Di era digital yang berkembang pesat ini, teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) atau AI muncul sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan (Rahayu S, Al Hadi K. 2023). Dalam dunia pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, membuat media interaktif, mengembangkan soal-soal otomatis, hingga memberikan umpan balik yang lebih personal kepada peserta didik.

Di Indonesia, pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran masih belum merata, terutama di tingkat sekolah dasar (Yulianti dkk. 2024). Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajar, seperti penggunaan papan tulis dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Di sisi lain, peserta didik saat ini adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi digital, sehingga mereka lebih terbiasa dengan media visual dan interaktif. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang masih tradisional dengan ekspektasi serta kebutuhan peserta didik dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan dan motivasi belajar.

SDN Pandean Lamper 01 Semarang terletak di Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah. Secara geografis, wilayah ini berada di daerah perkotaan yang cukup strategis, dengan akses transportasi yang baik serta ketersediaan fasilitas pendidikan yang memadai. Namun, dalam konteks transformasi digital di bidang pendidikan, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, terutama dalam integrasi teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran. Meskipun Kota Semarang sudah mulai menerapkan program digitalisasi di berbagai sektor, adopsi teknologi AI dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih belum optimal. Di SDN Pandean Lamper 01 Semarang, sebagian besar guru masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam mengadopsi teknologi terbaru menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, banyak guru merasa bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis AI adalah sesuatu yang rumit dan membutuhkan keterampilan teknis yang

tinggi. Padahal, saat ini telah tersedia berbagai platform berbasis AI yang mudah diakses dan dapat digunakan tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang kompleks.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah inisiatif yang dapat membantu guru dalam memahami dan memanfaatkan AI dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis AI. Pelatihan ini akan memberikan wawasan kepada guru mengenai konsep dasar AI, berbagai platform dan aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, serta cara menggunakannya untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Kurangnya kesadaran mengenai manfaat AI dalam pendidikan juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak pendidik yang masih menganggap bahwa teknologi AI hanya relevan untuk bidang-bidang tertentu, seperti industri dan bisnis, padahal AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rochmawati DR, Arya I, Zakariyya A (2023), penerapan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyediakan rekomendasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan literasi AI bagi guru menjadi sangat penting agar mereka dapat memahami dan memanfaatkan teknologi ini dengan lebih optimal.

Kondisi sosial dan ekonomi masyarakat di sekitar SDN Pandean Lamper 01 cukup beragam, dengan mayoritas peserta didik berasal dari keluarga kelas menengah ke bawah. Faktor ini turut berpengaruh terhadap akses mereka terhadap perangkat teknologi di rumah, yang masih terbatas. **Gab yang ada adalah** para guru di sekolah ini umumnya memiliki pengalaman mengajar yang cukup, tetapi masih membutuhkan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Infrastruktur sekolah, seperti komputer dan akses internet, sudah tersedia, namun penggunaannya masih lebih banyak untuk keperluan administratif dibandingkan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Adapun Peta lokasi SDN Pandean Lamper 01 Semarang dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.

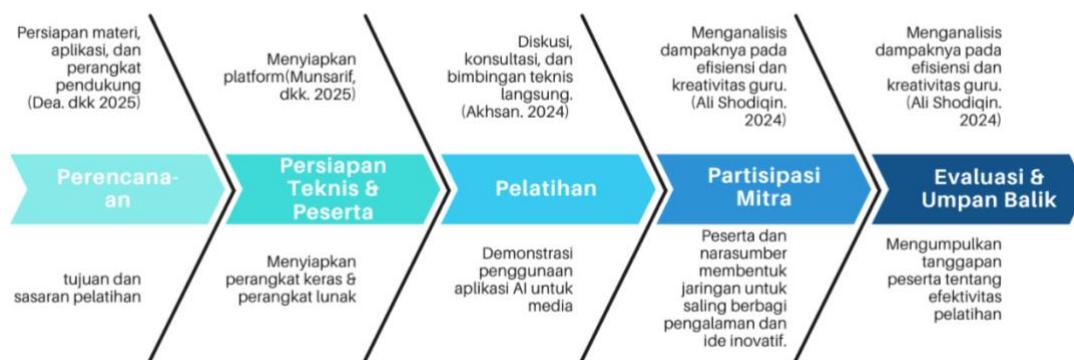


Gambar 1. Lokasi SDN Pandean Lamper 01 Semarang

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi AI dalam proses pembelajaran. **Tujuan PkM** ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas, tetapi juga akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi AI dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi tantangan pendidikan di era digital dan meningkatkan mutu pendidikan di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Dengan solusi ini, diharapkan guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, serta sesuai dengan perkembangan teknologi. Keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI akan membantu guru menghasilkan materi ajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Boentolo dkk. 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi berkembang menjadi lebih adaptif dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini. Penggunaan AI dalam pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar secara lebih personal dan efektif. Pelatihan ini juga akan mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi baru dan berinovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya sesi pendampingan, mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan teori, tetapi juga pengalaman langsung dalam menerapkan teknologi AI di kelas.

2 METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, implementasi dan pendampingan. Berikut gambar 2. bagan alur metode yang akan digunakan dalam setiap tahapannya.



Gambar 2. Bagan alur PkM

a. Tahap Persiapan

Pada tahap awal ini, berbagai persiapan dilakukan untuk memastikan keberhasilan program pelatihan. Beberapa langkah yang dilakukan meliputi:

1) Survei Awal dan Analisis Kebutuhan

Melakukan survei dan wawancara dengan guru-guru SDN Pandean Lamper 01 untuk memahami tingkat literasi digital mereka serta kebutuhan spesifik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AI. Mengidentifikasi kendala utama yang dihadapi guru dalam penggunaan teknologi digital dan AI dalam pembelajaran.

2) Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan tenaga pendidik untuk menyusun jadwal pelatihan yang sesuai dengan kegiatan akademik di sekolah. Menentukan jumlah peserta pelatihan dan fasilitas yang akan digunakan.

3) Pengembangan Modul dan Materi Pelatihan

Menyusun modul pelatihan yang mencakup teori dasar AI, aplikasi AI dalam pendidikan, serta teknik pembuatan media pembelajaran berbasis AI. Mengembangkan tutorial penggunaan berbagai platform AI yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti Canva AI, Pembuatan Video AI, ChatGPT, Google Teachable Machine, dan Synthesia AI.

4) Persiapan Perangkat dan Infrastruktur

Memastikan kesiapan perangkat komputer/laptop dan akses internet di sekolah untuk mendukung pelaksanaan pelatihan. Memastikan peserta memiliki akun yang diperlukan untuk mengakses platform AI yang akan digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yang terdiri dari beberapa sesi pelatihan yang bersifat teoritis dan praktis. Pelatihan akan dilakukan secara luring di sekolah dengan metode workshop dan hands-on practice agar peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang diberikan.

Sesi 1: Pengenalan Artificial Intelligence dalam Pendidikan

- 1) Definisi dan konsep dasar AI.
- 2) Manfaat dan dampak AI dalam dunia pendidikan.
- 3) Contoh aplikasi AI dalam pembelajaran.

Sesi 2: Pemanfaatan AI untuk Pembuatan Media Pembelajaran

- 1) Tutorial penggunaan Canva AI untuk membuat desain presentasi dan infografis otomatis.
- 2) Pengenalan ChatGPT dalam membantu pembuatan materi ajar dan soal otomatis.
- 3) Demonstrasi penggunaan Pembuatan Video AI untuk membuat model AI sederhana berbasis pengenalan gambar atau suara.

- 4) Pengenalan platform AI dalam pembuatan video pembelajaran berbasis AI.

Sesi 3: Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI

- 1) Setiap guru membuat proyek media pembelajaran berbasis AI sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- 2) Bimbingan teknis dalam menggunakan AI untuk menciptakan materi interaktif.
- 3) Presentasi hasil karya dan diskusi tentang tantangan serta solusi dalam penggunaan AI di kelas.

c. Tahap Implementasi dan Pendampingan

Setelah pelatihan, guru-guru akan diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI yang telah mereka buat di kelas masing-masing. Tahapan ini meliputi:

- 1) Simulasi Penggunaan Media AI dalam Kelas

Guru mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis AI dalam proses belajar-mengajar dan peserta didik diberikan kesempatan untuk merespons dan memberikan umpan balik terkait efektivitas media yang digunakan.

- 2) Pendampingan dan Diskusi

Tim pengabdian akan memberikan pendampingan selama 2-3 minggu pasca pelatihan untuk memastikan para guru dapat menerapkan teknologi AI secara mandiri. Guru yang mengalami kendala dalam penggunaan AI akan mendapatkan sesi konsultasi tambahan.

d. Partisipasi Mitra

SDN Pandean Lamper 01 Semarang memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Sebagai mitra utama, sekolah ini menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan, seperti ruang pelatihan yang dilengkapi dengan perangkat komputer/laptop dan akses internet, serta peralatan pendukung lainnya seperti proyektor dan papan tulis digital. Dukungan infrastruktur ini memastikan bahwa guru dapat mengikuti pelatihan dengan optimal dan mempraktikkan secara langsung penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran.

e. Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Evaluasi program dilakukan secara bertahap untuk memastikan efektivitas dan dampak yang dihasilkan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Evaluasi dilakukan melalui beberapa metode, seperti survei, wawancara, dan observasi langsung di kelas. Survei dan wawancara akan digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman serta keterampilan guru dalam mengimplementasikan AI dalam pembelajaran. Sementara itu, observasi langsung akan dilakukan untuk melihat bagaimana guru menerapkan media pembelajaran berbasis AI di kelas dan bagaimana respons serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keberlanjutan program ini dirancang agar implementasi media pembelajaran berbasis AI tidak berhenti setelah pelatihan selesai, tetapi terus berkembang dan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan membentuk komunitas guru inovatif yang berfungsi sebagai forum berbagi pengalaman dan pengetahuan terkait penggunaan AI dalam pembelajaran. Guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat menjadi agen perubahan dengan menularkan ilmu yang diperoleh kepada rekan-rekan mereka yang belum mendapatkan pelatihan serupa. Selain itu, pihak sekolah didorong untuk mengintegrasikan pemanfaatan AI dalam kebijakan pendidikan di tingkat sekolah, termasuk dalam penyusunan kurikulum berbasis teknologi.

Sebagai tindak lanjut, akan dilakukan pendampingan dan monitoring berkala untuk memastikan bahwa guru-guru tetap mendapatkan dukungan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis AI. Evaluasi berkala akan dilakukan melalui refleksi dan diskusi dengan para guru untuk mengidentifikasi tantangan serta solusi dalam penerapan AI dalam kelas.

3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan ini diawali dengan proses identifikasi kebutuhan guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang terhadap teknologi media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Pandean Lamper 01 Semarang, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang. Sekolah ini memiliki jumlah guru sebanyak 18 orang, dengan latar belakang pendidikan yang beragam dan pengalaman mengajar rata-rata di atas 10 tahun. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi PowerPoint dan media konvensional lainnya. Mayoritas guru belum familiar dengan pemanfaatan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran.

Kondisi infrastruktur teknologi di sekolah relatif memadai, ditunjukkan dengan adanya jaringan internet sekolah, perangkat komputer atau laptop untuk guru, dan proyektor yang sudah tersedia di beberapa kelas. Namun, pemanfaatan teknologi khususnya Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran masih sangat terbatas, terutama karena keterbatasan pengetahuan guru tentang penggunaan aplikasi AI dalam konteks pendidikan. Selain itu, sekolah memiliki kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran melalui program peningkatan kompetensi guru. Oleh karena itu, SDN Pandean Lamper 01 Semarang dipilih sebagai lokasi pengabdian untuk membantu para guru meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan bagi guru guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang ini disepakati bertempat di salah satu ruangan SDN Pandean Lamper 01 Semarang dan berlangsung selama 4 kali pertemuan. Peserta kegiatan ini berjumlah 18 orang yang terdiri dari guru di lingkungan sekolah SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Adapun nama peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) pembelajaran bagi guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Daftar Nama Peserta Kegiatan PKM

No.	Nama	Unit Kerja
1	Estiyani	SDN Pandean Lamper 01
2	Ardhia Septi Ragina	SDN Pandean Lamper 01
3	Valentina Wuri W	SDN Pandean Lamper 01
4	Ayu Fitriani	SDN Pandean Lamper 01
5	Linda Wulandari	SDN Pandean Lamper 01
6	Abdullah Faqih	SDN Pandean Lamper 01
7	Diyah Rahayu Tunjungsari	SDN Pandean Lamper 01
8	Kanti Kartika Sari	SDN Pandean Lamper 01
9	Rusmiati	SDN Pandean Lamper 01
10	Sulastri	SDN Pandean Lamper 01
11	Chabib Murfi	SDN Pandean Lamper 01
12	Anggun Tri Wijiasih	SDN Pandean Lamper 01
13	Diah Ratnawati	SDN Pandean Lamper 01
14	Nurul Huriyah	SDN Pandean Lamper 01
15	Elsa Putri Hapsari	SDN Pandean Lamper 01
16	Ardhia Septi Ragina	SDN Pandean Lamper 01
17	Valentina Wuri W	SDN Pandean Lamper 01
18	Ayu Fitriani	SDN Pandean Lamper 01

Daftar nama peserta di atas merupakan guru-guru yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Peserta dipilih berdasarkan kesediaan dan antusiasme dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Diharapkan, setelah mengikuti pelatihan ini, peserta mampu mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI dalam kegiatan belajar-mengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Jadwal pelaksanaan kegiatan PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru-Guru Di SDN Pandean Lamper 01 Semarang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan PKM

Hari	Waktu	Materi Kegiatan	Metode	Penanggung Jawab
Hari 1	08.00 – 09.00	Pembukaan dan Sambutan	Ceremonial	Kepala Sekolah & Tim Pengabdian
	09.00 – 10.30	Pengenalan Konsep AI dalam Pendidikan	Ceramah Interaktif	Tim Pengabdian
	10.30 – 12.00	Diskusi: Potensi AI untuk Media Pembelajaran	Diskusi Kelompok	Tim Pengabdian
	12.00 – 13.00	ISHOMA	—	—

Hari	Waktu	Materi Kegiatan	Metode	Penanggung Jawab
	13.00 – 15.00	Praktik Dasar: Pengenalan Aplikasi AI (Canva AI, ChatGPT, Quizizz AI)	Demonstrasi & Praktik	Tim Pengabdian
Hari 2	08.00 – 10.00	Mendesain Media Presentasi Interaktif dengan Canva AI	Praktik Mandiri	Tim Pengabdian
	10.00 – 12.00	Membuat Soal Interaktif dengan Quizizz AI	Praktik Mandiri	Tim Pengabdian
	12.00 – 13.00	ISHOMA	—	—
	13.00 – 15.00	Membuat Materi Ajar Berbasis Chatbot (ChatGPT)	Praktik Mandiri	Tim Pengabdian
Hari 3	08.00 – 10.00	Workshop: Integrasi Pembelajaran AI dengan Kurikulum	Diskusi & Praktik	Tim Pengabdian
	10.00 – 12.00	Pengembangan Produk Pembelajaran AI (Prototipe)	Praktik	Tim Pengabdian
	12.00 – 13.00	ISHOMA	—	—
	13.00 – 15.00	Presentasi Produk Pembelajaran AI	Presentasi Kelompok	Tim Pengabdian & Peserta
Hari 4	08.00 – 10.00	Review Produk Media dan Umpaman Balik	Sesi Diskusi	Tim Pengabdian
	10.00 – 12.00	Rencana Implementasi Pembelajaran AI di Kelas	Diskusi Kelompok	Tim Pengabdian
	12.00 – 13.00	ISHOMA	—	—
	13.00 – 14.00	Evaluasi dan Refleksi Pelatihan	Diskusi Panel	Tim Pengabdian
	14.00 – 15.00	Penutupan dan Penyerahan Sertifikat	Ceremonial	Kepala Sekolah & Tim Pengabdian

Pelatihan ini dirancang untuk berlangsung selama empat hari dengan pendekatan yang bertahap, dimulai dari pengenalan konsep Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan, hingga praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis AI. Setiap sesi disusun secara sistematis agar peserta dapat memahami materi secara menyeluruh, mulai dari teori hingga praktik aplikatif. Metode pelatihan meliputi ceramah, diskusi, praktik individu, dan presentasi kelompok untuk memastikan pemahaman dan keterampilan peserta. Dengan jadwal yang terstruktur ini, diharapkan peserta mampu menguasai penggunaan teknologi AI dalam media pembelajaran dan dapat mengimplementasikannya di kelas secara berkelanjutan.

Di akhir pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan produk media pembelajaran yang telah dibuat, sekaligus memperoleh umpan balik dari fasilitator dan peserta lainnya.

Selain itu, dilakukan evaluasi melalui kuesioner dan diskusi refleksi untuk menilai pemahaman peserta, serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama pelatihan. Sebagai rencana tindak lanjut, tim pengabdian akan memberikan pendampingan lebih lanjut melalui grup diskusi daring (WhatsApp Group) untuk membantu peserta dalam implementasi media pembelajaran berbasis AI di kelas masing-masing. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Dokumentasi kegiatan PKM Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru-Guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Kegiatan PKM Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

Pelatihan ini menghasilkan beberapa capaian penting yang berdampak langsung terhadap peningkatan kompetensi guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran. Pertama, guru-guru berhasil memahami konsep dasar Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan, termasuk pemanfaatannya untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Kedua, melalui praktik langsung, peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis AI seperti materi presentasi interaktif menggunakan Canva AI, Gamma, Pembuatan Video AI, soal evaluasi berbasis Quizizz AI, serta chatbot sederhana menggunakan ChatGPT. Ketiga, pelatihan ini juga membangun kepercayaan diri guru dalam mencoba dan

mengimplementasikan teknologi baru, terbukti dari antusiasme peserta dalam presentasi hasil produk mereka. Keempat, adanya rencana tindak lanjut berupa pembentukan grup diskusi daring dan pendampingan lebih lanjut memberikan jaminan keberlanjutan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis AI di sekolah. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pembelajaran yang lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Antusiasme peserta dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI di SDN Pandean Lamper 01 Semarang terlihat sangat tinggi sejak hari pertama kegiatan. Para guru menunjukkan minat yang besar untuk memahami konsep baru, terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi ceramah dan diskusi interaktif. Saat sesi praktik dimulai, suasana kelas semakin semarak karena peserta bersemangat mencoba langsung berbagai aplikasi AI, seperti Canva AI, Pembuatan Video AI, Quizizz AI, dan ChatGPT. Bahkan beberapa peserta yang awalnya mengaku belum pernah menggunakan aplikasi AI tampak antusias dan aktif berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka, saling membantu dan berdiskusi agar hasil produk yang dibuat menjadi lebih baik.

Antusiasme ini juga terlihat saat sesi presentasi hasil karya, di mana setiap peserta dengan percaya diri memamerkan produk media pembelajaran yang telah mereka buat. Tidak jarang, peserta memberikan masukan positif untuk karya rekan-rekan lainnya sehingga suasana menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Selain itu, keinginan peserta untuk menerapkan hasil pelatihan di kelas masing-masing semakin kuat, ditandai dengan banyaknya ide yang mereka sampaikan pada sesi diskusi tindak lanjut. Semangat belajar dan kolaborasi yang tinggi ini menjadi indikator bahwa pelatihan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan teknis, tetapi juga membangun motivasi peserta untuk berinovasi dalam pembelajaran.

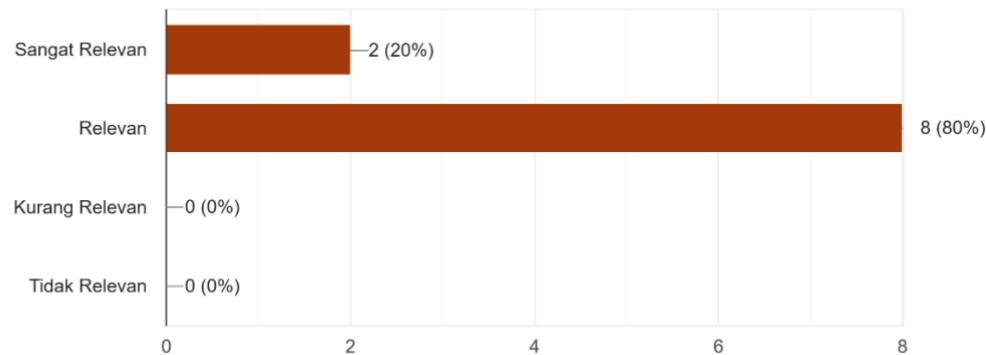
Meskipun pelatihan berjalan lancar secara umum, terdapat beberapa kendala atau hambatan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat kemampuan teknologi di antara peserta, di mana sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis AI, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami konsep dan praktik. Hal ini menyebabkan beberapa peserta merasa kurang percaya diri untuk mencoba sendiri. Solusi yang diambil adalah dengan memberikan bimbingan secara intensif melalui pendampingan langsung oleh tim pengabdian, serta melakukan demonstrasi langkah demi langkah sehingga peserta dapat mengikuti dengan lebih mudah. Pelatihan ini juga menghadapi kendala koneksi internet yang tidak stabil. Beberapa peserta mengalami kesulitan saat mengakses aplikasi berbasis AI secara daring karena koneksi internet yang lambat atau terputus-putus. Hal ini terutama terjadi saat sesi praktik menggunakan platform yang membutuhkan koneksi internet yang stabil, seperti Canva AI, Quizizz AI, dan ChatGPT.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini, dilakukan evaluasi kepada peserta pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta untuk mengukur peningkatan

pemahaman materi, serta observasi langsung terhadap partisipasi peserta selama pelatihan berlangsung. Kuesioner diberikan pada hari terakhir pelatihan, berisi pertanyaan-pertanyaan tentang relevansi materi, kualitas narasumber, efektivitas metode pembelajaran, serta kepuasan peserta terhadap fasilitas dan suasana pelatihan. Adapun hasil evaluasi dari peserta pada gambar 4 berikut.

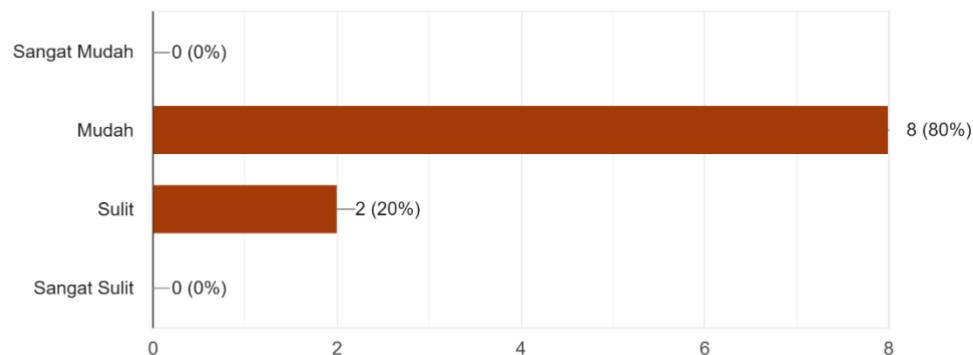
Seberapa relevan materi pelatihan dengan kebutuhan Bapak/Ibu sebagai guru?

10 jawaban



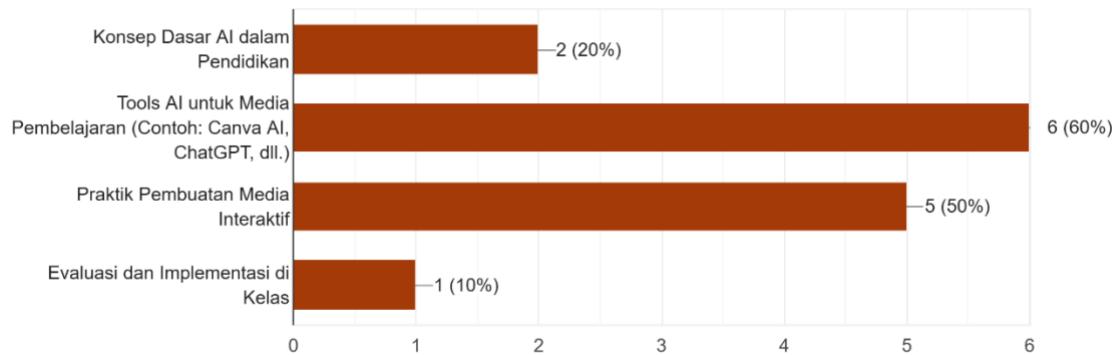
Tingkat kesulitan materi pelatihan

10 jawaban



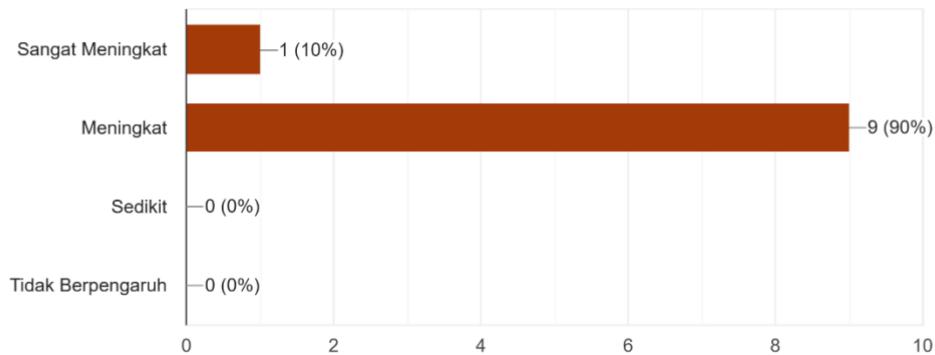
Materi yang paling bermanfaat

10 jawaban



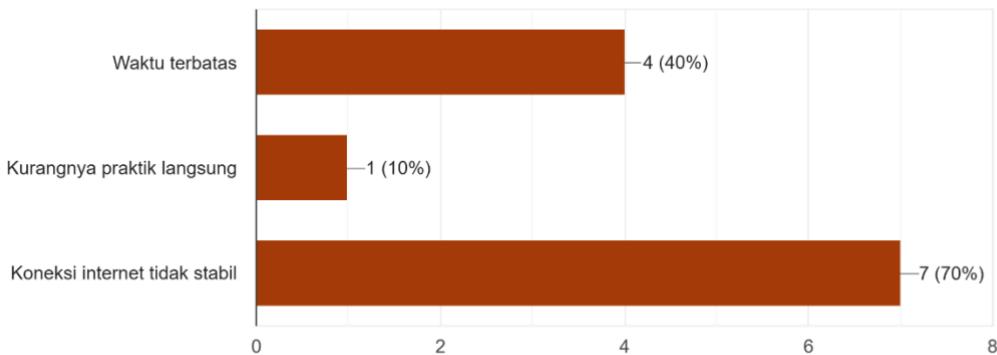
Seberapa besar pelatihan ini meningkatkan pemahaman Bapak/Ibu tentang AI untuk pembelajaran?

10 jawaban

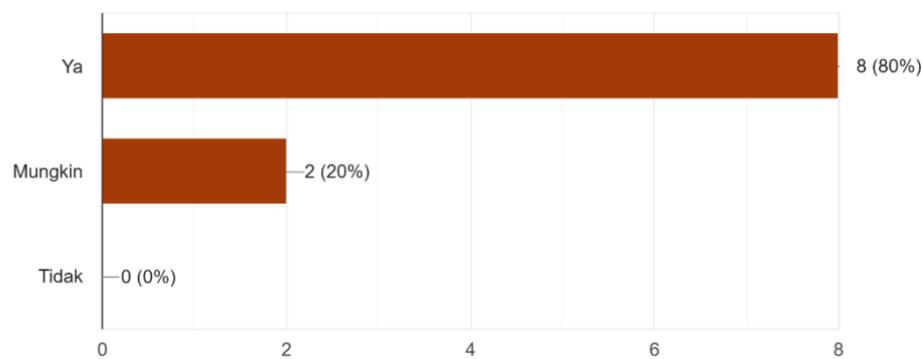


Kendala/hambatan yang dihadapi selama pelatihan

10 jawaban



Apakah Bapak/ibu berniat menggunakan tools AI dalam media pembelajaran setelah pelatihan?
10 jawaban



Gambar 4. Hasil Analisa

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan materi yang disampaikan dan menganggap pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sebagian besar peserta juga merasa antusias untuk segera mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI yang telah mereka buat selama pelatihan (Sudrajat dkk. 2023). Observasi partisipasi menunjukkan tingkat keterlibatan peserta yang tinggi, terlihat dari aktifnya mereka bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam praktik pembuatan media pembelajaran. Dengan hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi AI untuk pembelajaran. Sebagai tindak lanjut, disusun rencana pendampingan melalui grup diskusi daring untuk membantu peserta menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat secara berkelanjutan di kelas masing-masing. Selain itu, hasil evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan pelatihan serupa di masa mendatang.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap kompetensi dan profesionalisme guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Harapannya, para guru mampu mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence (AI) ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Anwar. 2024). Dengan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis AI, diharapkan guru-guru lebih percaya diri untuk berinovasi dan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dampak dari kegiatan ini juga terlihat dari peningkatan motivasi guru untuk terus belajar dan mengembangkan diri, tercermin dari antusiasme mereka dalam mempresentasikan karya dan berdiskusi tentang penerapan teknologi di kelas. Pelatihan ini juga berpotensi menciptakan budaya berbagi pengetahuan di antara guru-guru, melalui forum diskusi daring

yang telah dibentuk, sehingga terjalin kolaborasi yang erat dalam memecahkan masalah dan mengembangkan pembelajaran berbasis AI (Puspita V, Marcelina S, Melindawati S. 2023).

Lebih jauh, diharapkan pelatihan ini dapat menjadi langkah awal bagi sekolah untuk menjadi pelopor penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, dampak yang dihasilkan tidak hanya bagi guru, tetapi juga bagi siswa, yang akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi digital di dunia pendidikan, sekaligus mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan era teknologi dan revolusi industri 4.0.

4 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan PKM Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) bagi Guru-Guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi guru-guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
2. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang konsep Artificial Intelligence (AI) dalam konteks pembelajaran, serta keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi AI, seperti Canva AI, Pembuatan Video AI, Quizizz AI, dan ChatGPT.
3. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelatihan, terbukti dari partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi, baik saat diskusi maupun praktik pembuatan media pembelajaran.
4. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat literasi teknologi, keterbatasan perangkat, dan koneksi internet yang tidak stabil, semua hambatan tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan intensif, penyediaan perangkat pendukung, dan pemberian materi secara offline.
5. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI, diikuti dengan terbentuknya forum diskusi daring untuk mendukung implementasi media pembelajaran secara berkelanjutan.
6. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Pandean Lamper 01 Semarang, serta diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi AI di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Akhsan, H., Melly Ariska, Murniati, Dwi Purnomo Aji, Atika Agustina, & Iful Amri. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MODUL ELEKTRONIK BERBANTUAN KECERDASAN BUATAN UNTUK MGMP IPA SE-KABUPATEN OGAN ILIR. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 249–253. <https://doi.org/10.29303/jppm.v7i4.7625>
- Ali Shodiqin. Agnita Siska Pramasdyahsari. Rina Dwi Setyawati. Dhian Endahwuri. Oktaviant Wahyu Gunawan. Anna Bahrena Muqibaturrohmah. Anindhitya Anindhitya. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intellegence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru

- di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219-1229. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>
- Anwar RN. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service*. 2024 May 27;2(1):27-36.
- Boentolo F, Manu CC, Saragih OG, Zalukhu S. (2024). Peran guru memanfaatkan AI dalam membangun generasi unggul menuju Indonesia emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*. 2024 May 8;5(1):42-8. DOI:10.9744/aletheia.5.1.42-48
- Dea Mustika, Bahril Hidayat, Latif Latif, Meisindi Utami, Karmelia Karmelia. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantu Artificial Intelligence untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(5) (2025), 3581-3587. Doi:10.59837/h3q79c33
- Muhammad Munsarif, Muhammad Sam'an and Safuan Safuan. (2025). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(1), pp. 100–109. doi: 10.61132/aspirasi.v3i1.1379.
- Puspita V, Marcelina S, Melindawati S. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*. 2023 Dec 30;3(2):235-40.
- Rahayu S, Al Hadi K. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. 2023 Dec 15;6(4):1268-71. DOI: 10.29303/jpmi.v6i4.6601
- Renda Yuriananta & Prima Vidya Asteria. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 4 No. 3 (2024). DOI: 10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07
- Rochmawati DR, Arya I, Zakariyya A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*. 2023 Sep 25;2(1):124-34. DOI:[10.59820/tekomin.v2i1.163](https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163).
- Sudrajat D, Permatasari RD, Wijaya IM, Setyawan AE, Rahayu N. (2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*. 2023 Dec 31;5(02):590-8.
- Yulianti E, Pratiwi IP, Saluza I, Marcelina D, Permatasari I. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Produktivitas Guru Sekolah Dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*. 2024 Aug 13;8(2):111-21. DOI:10.36982/jam.v8i2.4271.