



Transformasi Media Pembelajaran Melalui Pelatihan AI untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru di SD Negeri 2 Gandatapa

Abdul Azis^{1*}, Arif Mu'amar Wahid², Dyah Ayu Widyaningsih³, Khanivia Yuniska Putri⁴

^{1,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53127

²Program Studi Magister Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53127

E-mail:* abdazis9@amikompurwokerto.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i3.2531>

Info Artikel:

Diterima :
2025-07-06

Diperbaiki :
2025-07-26

Disetujui :
2025-08-02

Kata kunci: AI dalam pendidikan, media pembelajaran interaktif, pelatihan guru, ChatGPT, Wordwall, Gamma

Keywords: AI in education, interactive learning media, teacher training, ChatGPT, Wordwall, Gamma

Abstrak: Pengabdian ini menjawab isu rendahnya pemanfaatan teknologi oleh guru di SD Negeri 2 Gandatapa yang mengakibatkan pembelajaran cenderung monoton dan motivasi siswa menurun. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis AI. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif selama tiga hari pada September 2024, yang meliputi praktik langsung penggunaan platform ChatGPT, Wordwall, dan Gamma. Keberhasilan program diukur melalui pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan, dengan seluruh guru berhasil menciptakan produk media ajar. Dampak dari pelatihan ini adalah terciptanya kualitas pengajaran yang lebih dinamis, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Abstract: This community service addresses the issue of low technology utilization by teachers at SD Negeri 2 Gandatapa, which results in monotonous learning and decreased student motivation. The objective of this activity is to improve teachers' competence in creating AI-based interactive learning media. The method used was a three-day participatory training in September 2024, which included hands-on practice using the ChatGPT, Wordwall, and Gamma platforms. The program's success was measured through pre-test and post-test. The results show a significant increase in competence, with all teachers successfully creating learning media products. The impact of this training is

the creation of a more dynamic quality of teaching, which has the potential to increase student engagement and learning motivation.

Pendahuluan

Era digital menuntut adanya transformasi dalam metode pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Namun, banyak sekolah masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi secara optimal (Amilia, 2022). Salah satu contohnya adalah SD Negeri 2 Gandatapa di Kabupaten Banyumas, yang meskipun memiliki fasilitas teknologi dasar seperti proyektor dan komputer, sebagian besar guru masih menerapkan metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton, seperti ceramah dengan papan tulis (Fransisca, 2017). Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi kurang dinamis dan interaktif (Rohmah dkk., 2023).

Permasalahan utama yang teridentifikasi di SD Negeri 2 Gandatapa adalah adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas dengan kompetensi digital guru. Kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi canggih, khususnya Kecerdasan Buatan (AI), menjadi hambatan utama dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik (Che Wan Shamsul Bahri CW Ahmad dkk., 2023). Sebagian besar guru masih bergantung pada media statis yang tidak mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal (Fransisca & Yunus, 2019; Riyanto dkk., 2024). Padahal, AI memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar melalui kuis interaktif, presentasi yang lebih dinamis, serta materi yang dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa (Rahkman dkk., 2023; Wahid dkk., 2024). Keterbatasan ini semakin menjadi kendala seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan kreatif. Salah satu penyebab utama dari situasi ini adalah kurangnya program pelatihan yang efektif dan berkelanjutan bagi para guru (Batubara & Ariani, 2019; Rahmawati, 2023). Meskipun perangkat teknologi tersedia, tanpa adanya dukungan dan pelatihan yang memadai, potensi besar teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran tidak akan termanfaatkan (Nurhikmah dkk., 2023).

Menjawab permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan solusi praktis berupa pelatihan pemanfaatan teknologi AI bagi seluruh guru di SD Negeri 2 Gandatapa. Pelatihan ini berfokus pada pengenalan dan praktik langsung penggunaan tiga platform berbasis AI, yaitu

ChatGPT untuk membantu pembuatan materi ajar dan soal, Wordwall untuk mengembangkan kuis interaktif, dan Gamma untuk menyusun presentasi yang dinamis. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memperoleh keterampilan baru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang melibatkan secara aktif seluruh guru SD Negeri 2 Gandatapa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama tiga hari berturut-turut pada 26-28 September 2024, bertempat di lokasi sekolah. Pelatihan dibuka secara resmi oleh Kepala SD Negeri 2 Gandatapa, Saptowuri Julianto, S.Pd.SD., dan turut dihadiri oleh Koordinator Wilayah Kecamatan (Korwilcam) Dindik Sumbang, Emi Linarni, S.Pd., yang memberikan dukungan penuh terhadap program ini.

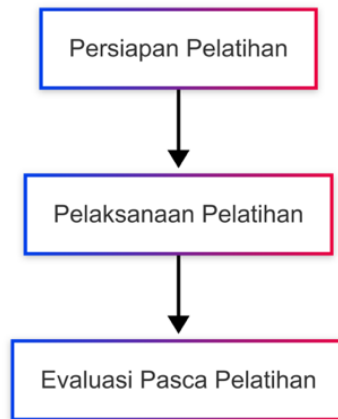


Gambar 1. Foto Bersama Peserta dan Tim Pengabdi di Akhir Kegiatan



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Pelatihan di Dalam Kelas

Proses kegiatan dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Pengabdian

1. Tahap Persiapan

Langkah awal dalam tahap ini adalah melakukan koordinasi mendalam dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan lokasi. Selanjutnya, tim pengabdian mengembangkan materi dan modul pelatihan yang berfokus pada tiga platform AI: ChatGPT, Wordwall, dan Gamma. Materi disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh guru sekolah dasar. Narasumber yang terlibat merupakan dosen yang memiliki keahlian di bidang AI dan teknologi pendidikan untuk memastikan kualitas materi yang disampaikan. Terakhir, dilakukan penyiapan sarana teknis seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet di lokasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dibuka secara resmi oleh Kepala SD Negeri 2 Gandatapa dan turut dihadiri oleh Koordinator Wilayah Kecamatan Dindik Sumbang. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari dengan fokus materi yang berbeda setiap harinya untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan bertahap.

- a. Hari Pertama dimulai dengan pengenalan konsep dasar AI dalam pendidikan, dilanjutkan dengan pelatihan praktis penggunaan ChatGPT. Peserta diajarkan cara memanfaatkannya untuk mencari ide, membuat kerangka materi ajar, dan menghasilkan soal-soal latihan yang sesuai dengan kurikulum.
- b. Hari Kedua beralih ke platform Wordwall. Peserta dibimbing untuk membuat berbagai jenis kuis interaktif berbasis permainan, seperti pilihan ganda, tebak kata, dan mencocokkan gambar. Sesi ini bertujuan untuk memberikan

keterampilan kepada guru dalam menciptakan evaluasi formatif yang menyenangkan.

- c. Hari Ketiga dengan materi adalah pemanfaatan Gamma untuk membuat presentasi pembelajaran yang dinamis dan menarik. Guru belajar cara mengintegrasikan teks, gambar, dan video untuk menghasilkan media presentasi yang lebih efektif dalam menarik perhatian siswa.

Setiap sesi pelatihan menerapkan pendekatan praktik langsung, di mana setelah demonstrasi singkat, peserta langsung mencoba membuat media pembelajaran sendiri dengan pendampingan dari narasumber.

3. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan setiap akhir hari pelatihan, di mana hasil praktik peserta dalam membuat media ajar dinilai menggunakan rubrik sederhana. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan umpan balik langsung. Di akhir program, dilakukan diskusi kelompok untuk menggali pengalaman dan tantangan yang dihadapi peserta. Untuk mendukung keberlanjutan program, tim menyediakan panduan digital yang berisi rekam materi dan tautan sumber daya yang dapat diakses oleh para guru secara mandiri setelah pelatihan selesai.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan AI yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Gandatapa telah berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru sekolah, yaitu sebanyak 12 orang, dengan tingkat partisipasi dan antusiasme yang sangat tinggi selama tiga hari pelaksanaan. Paparan hasil dan pembahasan berikut ini akan menguraikan secara rinci capaian dari program pelatihan yang telah diselenggarakan.

Hasil utama dari program ini adalah peningkatan kompetensi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pembuatan media pembelajaran. Peningkatan ini diukur secara kuantitatif melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test, serta secara kualitatif melalui observasi produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta. Secara kuantitatif, data yang terkumpul menunjukkan adanya lonjakan pemahaman yang sangat signifikan pada

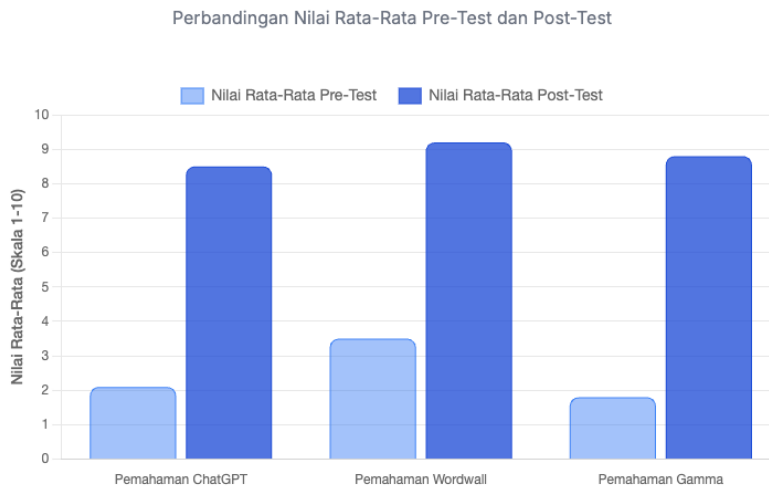
ketiga platform AI yang diajarkan. Hasil perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Pemahaman Guru

Indikator Penilaian	Rata-Rata Nilai Pre-Test (Skala 1-10)	Rata-Rata Nilai Post-Test (Skala 1-10)	Peningkatan (%)
Pemahaman ChatGPT	2.1	8.5	304%
Pemahaman Wordwall	3.5	9.2	163%
Pemahaman Gamma	1.8	8.8	389%

Gambar 4 memvisualisasikan dampak signifikan dari pelatihan pemanfaatan AI bagi para guru di SD Negeri 2 Gandatapa dengan membandingkan nilai rata-rata pemahaman sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) pelatihan. Terlihat adanya lonjakan nilai yang sangat jelas pada semua platform, di mana nilai rata-rata Post-Test jauh melampaui nilai Pre-Test, yang membuktikan efektivitas pelatihan. Platform Gamma dan ChatGPT menunjukkan peningkatan paling drastis, mengindikasikan bahwa materi ini benar-benar baru dan memberikan wawasan yang besar bagi para guru. Sementara itu, platform Wordwall mencapai skor Post-Test tertinggi (9.2), menunjukkan bahwa para guru merasa paling percaya diri dan menguasai platform ini setelah pelatihan. Secara keseluruhan, visualisasi data ini mengonfirmasi bahwa program pengabdian berhasil meningkatkan kompetensi digital para guru secara merata dan signifikan.

Peningkatan Pemahaman Guru Terhadap Platform AI



Gambar 4. Grafik Peningkatan Pemahaman Guru Terhadap Platform AI

Selain data kuantitatif, hasil kualitatif dari kegiatan ini juga sangat memuaskan. Pada akhir sesi pelatihan, seluruh peserta (100%) berhasil mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh dengan membuat setidaknya satu jenis media pembelajaran untuk setiap platform:

- Satu set materi ajar dan soal latihan yang dihasilkan menggunakan ChatGPT.
- Satu kuis interaktif berbasis permainan yang dibuat melalui Wordwall.
- Satu bahan presentasi dinamis yang disusun menggunakan Gamma.

Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang konkret ini menjadi bukti bahwa proses transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan efektif.

2. Pembahasan

Hasil yang dicapai dalam program pengabdian ini menegaskan bahwa metode pelatihan partisipatif dengan porsi praktik yang dominan sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru. Tingginya angka peningkatan pemahaman, terutama pada platform Gamma (389%) dan ChatGPT (304%), dapat dimaknai sebagai dampak dari faktor kebaruan (*novelty*) dan kemampuan platform tersebut dalam memberikan hasil instan yang memukau. Hal ini memberikan "efek wow" yang kuat, sehingga mendorong motivasi internal para guru untuk belajar. Peningkatan pada Wordwall, meskipun tetap sangat tinggi (163%), menunjukkan kemungkinan adanya familiaritas awal guru terhadap konsep platform kuis interaktif, sehingga lonjakan peningkatannya tidak setajam pada dua platform generative AI lainnya.

Keberhasilan program ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang tepat guna dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Fransisca, 2017). Pelatihan ini secara langsung menjawab permasalahan yang dihadapi guru, seperti keterbatasan waktu dan ide dalam membuat media ajar yang kreatif. Dengan memanfaatkan ChatGPT, guru dapat meningkatkan efisiensi kerjanya, sementara Wordwall dan Gamma memberikan alternatif untuk keluar dari metode pengajaran konvensional (Daulay dkk., 2024; Rahkman dkk., 2023, hlm. 2022).

Lebih lanjut, penguasaan keterampilan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis. Dengan kemampuan merancang media ajar yang lebih interaktif dan dinamis, guru kini lebih siap untuk menerapkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kesuksesan implementasi kurikulum baru sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru, terutama dalam hal adaptasi teknologi (Batubara & Ariani, 2019). Dengan demikian, program pengabdian ini telah memberikan kontribusi nyata dalam menjembatani kesenjangan digital dan mendukung transformasi pembelajaran di SD Negeri 2 Gandatapa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan AI telah berhasil mencapai tujuannya secara efektif. Program ini secara signifikan mampu meningkatkan kompetensi dan keterampilan digital para guru di SD Negeri 2 Gandatapa dalam membuat media pembelajaran yang modern dan interaktif. Seluruh peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang tinggi dan mampu secara mandiri menghasilkan produk media ajar menggunakan platform ChatGPT, Wordwall, dan Gamma. Keberhasilan ini membuktikan bahwa metode pelatihan partisipatif dengan pendekatan praktik langsung merupakan strategi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan digital di lingkungan pendidik. Dengan penguasaan teknologi ini, para guru kini memiliki perangkat yang lebih variatif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Sebagai rekomendasi, disarankan kepada pihak sekolah untuk membentuk sebuah komunitas yang berfokus pada inovasi teknologi pembelajaran. Langkah ini penting untuk memastikan keberlanjutan program, di mana para guru dapat saling berbagi praktik

baik, mengatasi kendala teknis secara kolaboratif, dan terus mengembangkan inovasi dalam pengajaran.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendanai kegiatan ini melalui skema Amikom Mitra Masyarakat (AMM) tahun 2025. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, Bapak Saptowuri Julianto, S.Pd. SD., Korwilcam Dindik Sumbang, Ibu Emi Linarni, S.Pd., serta seluruh guru SD Negeri 2 Gandatapa atas kerjasama dan partisipasi aktifnya dalam menyukseskan program ini.

Referensi

- Amilia, W. (2022). Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar Kota Sawahlunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 254. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115753>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>
- Che Wan Shamsul Bahri CW Ahmad, Khirulnizam Abd Rahman Syarbaini Ahmad, & Basri, M. (2023). Kajian Penggunaan Chatbot Dalam Institusi Pendidikan. *MyJICT*, 156–168. <https://doi.org/10.53840/myjict8-2-103>
- Daulay, M. A. J., Gaol, D. R. L., Sagala, D. H., Aritonang, E. W. E., Marbun, F. A. H., & Silalahi, Y. L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. *Jssi*, 13(2), 471. <https://doi.org/10.24114/sasindo.v13i2.58086>
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Volt Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091>
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2019). Efektivitas E-Learning Tingkat Sekolah Menengah Atas Kota Padang. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 113–120. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.174>
- Nurhikmah, H., Aswan, D., & ... (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal* <http://terhadap.20bet-brasil.org/index.php/caradde/article/view/2074>

- Rahkman, P. A., Agustin, D. A., Negara, E. S. P., Yunita, S. M., Yunus, F. A. M., & Pratiwi, A. T. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis It Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Didika Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 316–326. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24156>
- Rahmawati, A. (2023). Program Pelatihan Sistem Informasi Geografis Dengan Mymaps Untuk MGMP Guru Geografi SMA Se-Kabupaten Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service*, 3(2), 37–43. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v3i2.12641>
- Riyanto, A. D., Wahid, A. M., & Pratiwi, A. A. (2024). ANALYSIS OF FACTORS DETERMINING STUDENT SATISFACTION USING DECISION TREE, RANDOM FOREST, SVM, AND NEURAL NETWORKS: A COMPARATIVE STUDY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2188>
- Rohmah, O. T., Julia, J., & Syahid, A. A. (2023). Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 208. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1818>
- Wahid, A. M., Afuan, L., & Utomo, F. S. (2024). ENHANCING COLLABORATION DATA MANAGEMENT THROUGH DATA WAREHOUSE DESIGN: MEETING BAN-PT ACCREDITATION AND KERMA REPORTING REQUIREMENTS IN HIGHER EDUCATION. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.6.1747>