

Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kinerja Guru

Pungkas Subarkah^{1*}, Primandani Arsi², Dayana Rofiqoh³, Ratih Anggraeni⁴, Riyanto⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
e-mail: subarkah@amikompurwokerto.ac.id^{1*}, ukhti.prima@amikompurwokerto.ac.id²,
dayanarofiqoh@gmail.com³, ratihanggraeni006@gmail.com⁴, riyanto@amikompurwokerto.ac.id⁵

Informasi Artikel

Article History:

Received : 14 November 2025
Revised : 19 Desember 2025
Accepted : 9 Januari 2026
Published : 23 April 2026

*Korespondensi:


subarkah@amikompurwokerto.ac.id

Keywords: Learning Media,
Community Service, Artificial
Intelligence, Capability Improvement

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.
Dipublikasikan oleh Universitas
Dinamika



Artikel ini *open access* di bawah lisensi
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

 10.37802/society.v7i1.1268

**Society : Journal Pengabdian dan
Pemberdayaan Masyarakat**

2745-4525 (Online)

2745-4568 (Print)

[https://e-](https://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society)

[journals.dinamika.ac.id/index.php/society](https://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society)

Abstract

One institution that plays a role in education is the school. Their contribution to the development of high-quality human resources for a country's advancement is very important, namely, educators or teachers. Therefore, the position of learning is very important to continue to be the driving force for learning units or schools so that they can continue to improve the quality of learning or the quality of learning for their students. One way to improve the quality of educators or teachers is by improving teacher performance. The purpose of this service is to improve teacher performance through artificial intelligence training, in order to add to and improve teacher performance in the current era at SMA Negeri 1 Banyumas. The methods used to carry out this activity included the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results obtained from the mentoring of learning media based on artificial intelligence showed that the 31 participating teachers experienced an increase in their knowledge and skills, as evidenced by the post-test results, which scored 91%. It is hoped that similar training will continue to be carried out in the future.

PENDAHULUAN

Salah satu lembaga yang berperan dalam bidang pendidikan adalah sekolah. Pertumbuhan suatu negara bergantung pada ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Hal ini disebabkan karena tingkat perkembangan suatu negara dapat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, yang dapat dievaluasi melalui perkembangan kemampuan dan kualitas moral. Pembentukan generasi muda yang terdidik merupakan tujuan dari sistem pendidikan nasional Indonesia, terampil, dan seimbang (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Oleh karena itu, peran penting pembelajaran adalah sebagai katalisator utama bagi lembaga pendidikan dan sekolah, yang secara terus-

menerus mendorong peningkatan mutu pedagogis serta kualitas edukasi yang ditawarkan kepada peserta didik (Sihono & Rohaila, 2012). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas para pendidik dan pengajar adalah melalui optimalisasi kinerja guru (Sulistiowati, 2023) (Titik Lusiani et al., 2025).

Salah satu keberhasilan dalam hal mengajar kepada peserta didik ialah materi yang disampaikan oleh guru terdistribusikan dengan baik. Salah satunya ialah memanfaatkan *artificial intelligence* sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif bagi siswa (Anwar & Kunci, 2024; Hakeu et al., 2023; Tahir & Syawal, 2024). Di antaranya yaitu penggunaan Chat – GPT, Canva dan media pembelajaran yang interaktif lainnya berbasis *artificial intelligence* (Yulianti et al., 2024); (Sherly et al., 2023).

Beberapa komentar dari para guru tentang pembelajaran berbasis *artificial intelligence* adanya kendala salah satunya belum *familiar* dengan penggunaan teknologi informasi khususnya dalam pembuatan media pembelajaran untuk siswa (Pamela et al., 2025) (Subarkah et al., 2021). Jika menggunakan media pembelajaran, para guru terbatas dan masih menggunakan *PowerPoint* untuk presentasi materi. Hal ini tentunya menjadi masalah umum dalam pendidikan, di mana lingkungan pendidikan secara umum kurang mampu menerima teknologi informasi (Sulistiowati et al., 2025).

Tantangan tersebut berhubungan dengan banyak faktor baik dari Guru atau tenaga pendidik (Istiqomah & Giovani, 2025) (Mutiaras Aswan et al., 2024) (Martono et al., 2024). Dari guru faktor meliputi dari masih menjadi momok dalam penggunaan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar, minimnya kreativitas dari guru karena tidak ada motivasi dan acuh terhadap unsur penunjang kepankangan juga terjadi pada SMA Negeri 1 Banyumas.

Dari permasalahan-permasalahan yang timbul di atas maka tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan kinerja guru melalui pelatihan *artificial intelligence*, guna menambah dan meningkatkan kinerja guru di era saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PkM ini dirancang secara terstruktur untuk mengatasi permasalahan mitra yaitu untuk meningkatkan guru dalam pembelajaran. Tahapan pelaksanaan meliputi: persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Berikut adalah penjelasan detail setiap tahap:

1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan mencakup pelaksanaan survei di SMAN Negeri 1 Banyumas dan wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan institusi, termasuk Kepala Sekolah, mengenai implementasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) guna mengoptimalkan performa pendidik. Analisis terhadap hasil wawancara mengindikasikan bahwa para guru menghadapi tantangan dalam hal familiaritas penggunaan teknologi AI secara umum. Berdasarkan temuan ini, disusunlah materi sosialisasi dan pelatihan yang dirancang khusus untuk membekali para pendidik dengan kompetensi dalam memanfaatkan AI guna meningkatkan efektivitas kinerja mereka.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Sesi pelaksanaan kegiatan dijadwalkan pada tanggal 16 Agustus 2025, berlangsung dari pukul 08.00 hingga 11.00 WIB. Rangkaian acara mencakup registrasi peserta, seremoni pembukaan yang akan dipimpin oleh Kepala Sekolah, presentasi materi pembelajaran yang mengacu pada metodologi yang telah ditentukan sebelumnya, serta sesi penutupan.

3. Evaluasi Kegiatan

Fase ini difokuskan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terkait materi yang dipaparkan oleh pemateri mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Penilaian dalam fase ini melibatkan pre-test dan post-test yang dilaksanakan baik sebelum maupun sesudah sesi pelatihan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kedalaman pemahaman peserta dalam memahami pemateri saat pelatihan (Kusmaryono & Basir, 2022).

HASIL dan PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menunjukkan berbagai hasil positif yang signifikan dalam peningkatan penguasaan guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Pada kegiatan PkM ini diikuti oleh 31 guru SMA Negeri 1 Banyumas. Kegiatan-kegiatan PkM ini dilaksanakan di tempat yakni dilaksanakan di Aula gedung SMA Negeri 1 Banyumas. Rincian materi-materi yang disampaikan selama kegiatan pelatihan tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi yang disampaikan dalam kegiatan PkM

No	Materi	Target
1	Aspek Pengetahuan	Mitra menunjukkan peningkatan pengetahuan melalui pre test dan post test pelatihan pada mitra
	1. Dasar-dasar pengertian <i>Artificial Intelligence</i>	
	2. Elemen – Elemen <i>Artificial Intelligence</i> di dunia Pendidikan	
	3. Implementasi <i>Artificial Intelligence</i> sebagai penunjang media pembelajaran di dunia pendidikan.	
	4. Menyusun media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i> .	
2	Aspek Keterampilan	1. Mitra mempunyai kemampuan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i>
	1. Pemanfaatan platform <i>Artificial Intelligence</i>	2. Mitra memiliki materi ajar berbasis <i>Artificial Intelligence</i>
	2. Pembuatan media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i>	

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat dirancang secara sistematis mengikuti kerangka kerja yang telah ditentukan. Proses pelaksanaan setiap tahapan dalam kegiatan pengabdian ini dijabarkan secara terperinci, dimulai dari fase persiapan awal hingga pada titik pencapaian tahap evaluasi komprehensif terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

Sebelum masuk ke tahapan pelaksanaan kegiatan, pemateri akan memberikan materi berkaitan dengan *pre-test* sebelum kegiatan berlangsung. Ini bertujuan untuk menggali pengetahuan para peserta kegiatan terhadap pengetahuan mereka akan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Selanjutnya kegiatan dilakukan untuk mengenalkan mengenai aspek pengetahuan mengenai *Artificial Intelligence*.

Kegiatan ini terbagi menjadi dua bagian pertama yaitu dalam menjelaskan aspek-aspek pengetahuan peserta mengenai *Artificial Intelligence*, berikutnya yaitu penjelasan

mengenai aspek ketrampilan para peserta dalam mengoperasikan atau menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Fase ini dirancang untuk memfasilitasi peserta dalam sesi diskusi, mengajukan pertanyaan, dan mengartikulasikan pemikiran serta berbagi pengalaman terkait pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*).

Kegiatan berlangsung baik dan kondusif, para peserta aktif selama kegiatan dan antusiasme peserta sangat baik. Hal ini terlihat dari semangat para peserta dalam kegiatan selama berlangsung dari awal penyampaian materi mengenai aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan, salah satunya dalam penggunaan ChatGPT untuk mencari kajian literatur yang digunakan untuk membuat media pembelajaran agar mempermudah bagi guru dalam menyusun media pembelajaran.



Gambar 1. Pemateri menyampaikan dasar materi *Artificial Intelligence*

Gambar 1 merupakan pemateri yang sedang menyampaikan dasar materi *Artificial Intelligence*, meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Peserta pelatihan sangat antusias selama kegiatan berlangsung, termasuk dalam implementasi aplikasi *Artificial Intelligence* untuk menunjang pembuatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.



Gambar 2. Dokumentasi dengan peserta

Gambar 2 merupakan dokumentasi pemateri dengan para peserta. Walaupun para peserta mayoritas berumur di atas 40 tahun, namun acara kegiatan ini berlangsung kondusif dan lancar hingga acara selesai. Peserta tidak mengalami hambatan ketika kegiatan berlangsung. Peserta pelatihan setelah pemateri selesai menjabarkan materi dan implementasi aspek keterampilan guna mendukung media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.

Capaian yang direalisasikan dalam penyelenggaraan program pelatihan pemanfaatan media pembelajaran yang didukung oleh Kecerdasan Artifisial (*Artificial Intelligence*) di SMA Negeri 1 Banyumas adalah sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan dan pemahaman para peserta yaitu Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 1 Banyumas, mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Peningkatan dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test kegiatan.
2. Adanya peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Peningkatan dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test kegiatan.

Hasil Analisis komprehensif terhadap partisipan yang berjumlah 31 orang mengindikasikan bahwa 91% penyelenggara pelatihan terampil mengalami peningkatan aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, 89% peserta pelatihan menyatakan bahwa mendapatkan ilmu baru mengenai media pembelajaran *Artificial Intelligence*, 90% peserta pelatihan menyatakan bahwa pelayanan selama pelatihan berlangsung sangat baik dan 95% peserta berharap pelaksanaan pelatihan sejenisnya diadakan kembali khususnya dalam bidang teknologi, mengingat teknologi mempunyai peran yang signifikan khususnya di Indonesia.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada aspek peningkatan pengetahuan dan aspek ketrampilan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, dapat digunakan sebagai penunjang referensi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Hasil evaluasi sejumlah 31 peserta kegiatan bahwa 91% peserta pelatihan mengalami peningkatan aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.
3. Secara keseluruhan peserta dapat menguasai dan memahami serta menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Amikom Purwokerto yang berpartisipasi dalam Program Mitra Masyarakat Amikom pada tahun 2025. Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para guru di Sekolah Menengah Atas Negeri Banyumas 1 dan Bapak Shobirin Slamet, S.Pd., M.Si. atas keterlibatan mereka dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 27–36. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 36. <https://doi.org/10.31314/mohuyula.2.2.36-49.2023>
- Istiqomah, N., & Giovani, E. (2025). *Optimalisasi Aplikasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru TK ABA Wasur II Kabupaten Merauke Nurul*. 6(1), 81–89.
- Kusmaryono, I., & Basir, M. A. (2022). *Workshop Penulisan Artikel Ilmiah sebagai Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru di Sekolah Menengah Atas*. 6(1), 254–260.
- Mutiara Aswan, D., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Johan Wicaksana, E. (2024). *Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat*. 4(5), 398–406.
- Sherly, S., Chandra, E., Sisca, S., Effendi, E., & Dharma, E. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence Kepada Siswa Sekolah Menengah Atas Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 1080–1091.
- Sihono, T., & Rohaila, Y. (2012). Implementation of School Based Management in Creating Effective Schools. *International Journal of Independent Research and Studies – IJIRS*, 1(4), 142–152.
- Tahir, M. A., & Syawal, S. (2024). Pengenalan Aplikasi Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dan Implementasinya Bagi Guru *Jurnal Pengabdian Masyarakat ...*, 2, 37–40. <https://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/view/42%0Ahttps://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/download/42/36>
- Yulianti, E., Pratiwi, I. P., Suryati, Saluza, I., Marcelina, D., & Permatasari, I. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Produktivitas Guru Sekolah Dasar 13

- Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111-121.
<https://doi.org/10.36982/jam.v8i2.4271>
- Martono, S., Sulistiowati, Sutanto, T., Budiardjo, H., & Sony, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Laporan Dengan Microsoft Office Untuk Pegawai dan Kader Posyandu Pada Puskesmas Waru Kabupaten Sidoarjo. *Ekobis Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1-9.
- Pamela, A. W., Yulrifanto, R., & Ningrum, N. N. (2025). Pelatihan Pembuatan Konten Instagram Menggunakan Aplikasi Canva untuk Staf dan Guru Yayasan An-Nur. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 175-185.
<https://doi.org/10.37802/society.v5i2.768>
- Subarkah, P., Ali Nur Ikhsan, Primandani Arsi, & Septi Oktaviani Nur Hidayah. (2021). Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan In House Training (IHT) Di SMA Negeri Wangon. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 19-23. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.151>
- Sulistiowati. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru melalui Program Pelatihan Komputer di SMPN 24 Surabaya. *Community Development Journal*, 4(2), 3426-3439.
- Sulistiowati, Lemantara, J., Wardhanie, A. P., Binawati, L., & Soebijono, T. (2025). Penguatan Kompetensi Digital Bagi Tuna Karya dan Remaja Putus Sekolah di Kelurahan Wonorejo. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(3), 593-600.
<https://doi.org/10.62710/m3r4vn97>
- Titik Lusiani, Didit Anindita, Agus Dwi Churniawan, Sulistiowati, & Ayouvi Poerna Wardhanie. (2025). Pengenalan Dunia Coding: Pelatihan Dasar Pemrograman Bagi Siswa SMA Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(2), 230-236.
<https://doi.org/10.62710/cy2w6834>