



Penguatan Kemampuan Guru-Guru di Kecamatan Kaliwungu dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence*

Aries Tika Damayani¹, Kartinah^{2(*)}, Choirul Huda³, F.X. Didik Purwosetiyono⁴

^{1,2,3}PGSD, FIP, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

⁴Pendidikan Matematika, FPMIPATI, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received : 15 Des 2025 Revised : 10 Jan 2026 Accepted : 20 Jan 2026	In this era of the 5.0 industrial revolution and the rapid advancement of information technology, today's students are a digital generation accustomed to visual and interactive stimulation. Traditional teaching methods that rely solely on lectures are no longer adequate to foster student interest, both at the elementary and secondary levels. The purpose of this community service is to introduce the existence of Artificial Intelligence and assist teachers in utilizing Artificial Intelligence in creating learning media in the classroom. The method used is an interactive workshop method that focuses on direct practice in addition to providing material and emphasizing the sustainability of this activity. The results of this activity are 80% of participants from teachers in the Piere Tendeau Cluster in Kendal Regency are able to create learning media based on Artificial Intelligence. Based on what happened during the workshop and the quite positive results, it can be concluded that similar activities can be repeated in other Clusters with a wider variety of Artificial Intelligence-based learning media.
Keywords: <i>gamma AI; geogebra; elementary school teacher; learning media</i>	
(*) Corresponding Author:	kartinah@upgris.ac.id
How to Cite: Damayani, A.T., Kartinah, K., Huda, C., & Purwosetiyono, F.X.D. (2026). Penguatan Kemampuan Guru-Guru di Kecamatan Kaliwungu dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. <i>Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat</i> , 6 (1): 40-44.	

PENDAHULUAN

Pendahuluan Pendidikan memegang peranan kunci dalam membentuk generasi masa depan yang unggul dan adaptif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan relevansi kontekstual, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi semakin krusial. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermakna (Budiwati & Fauziati, 2022; Supriyono, 2024).

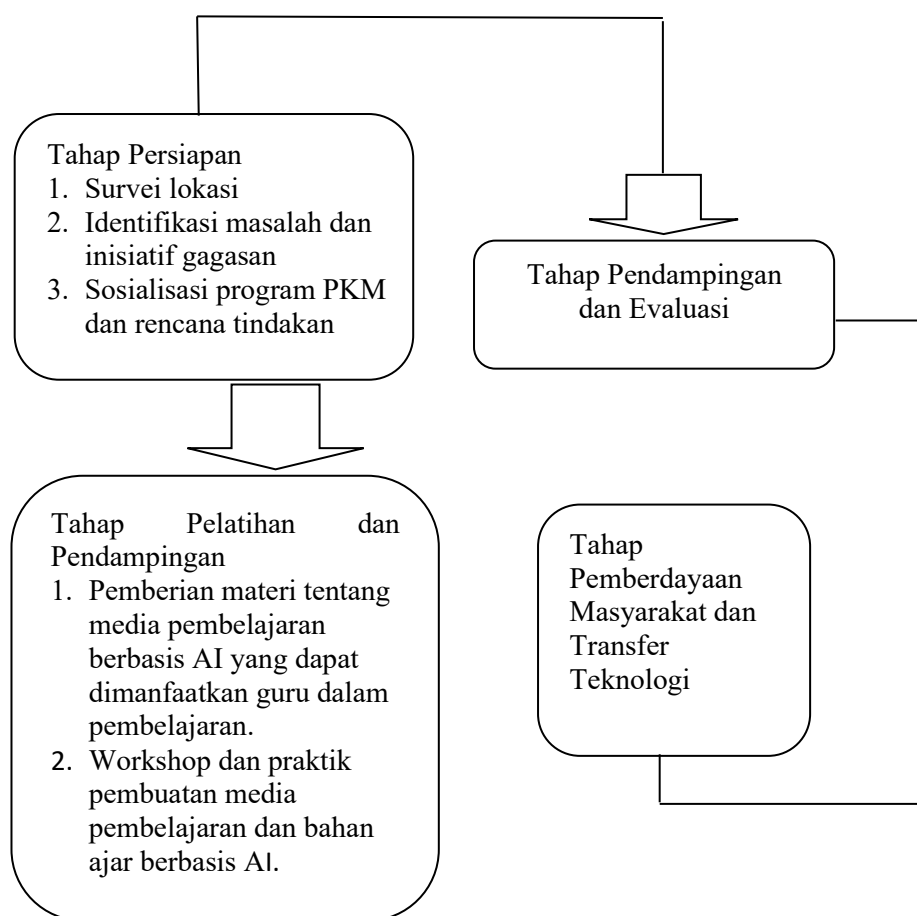
Di era revolusi industri 5.0 dan pesatnya kemajuan teknologi informasi, peserta didik saat ini adalah generasi digital yang terbiasa dengan stimulasi visual dan interaktif. Metode pengajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah kini tidak lagi memadai untuk menumbuhkan minat, meningkatkan pemahaman, dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Meskipun kesadaran akan pentingnya media pembelajaran sudah tinggi, banyak guru yang masih menghadapi kendala, terutama dalam hal penguasaan teknologi dan kreativitas dalam merancang media yang relevan dengan materi ajar mereka. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru secara terstruktur dan berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai solusi untuk: (1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai platform dan alat untuk membuat media pembelajaran digital misalnya: presentasi interaktif, video edukasi sederhana, game edukasi; (2) mendorong inovasi dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan media ke dalam skenario pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik; serta (3) mendukung implementasi *Deep Learning* melalui penyediaan sumber belajar yang beragam. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah agar para guru mampu bertransformasi

menjadi perancang pembelajaran yang adaptif dan inovatif, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dapat meningkat dari sebelumnya (O'Connor et al., 2023).

METODE

Metode pelaksanaan menjadi ruang penting untuk menjabarkan langkah nyata yang dirancang dengan empati dan kepedulian dalam menjawab persoalan yang dihadapi Metode yang digunakan adalah metode workshop interaktif yang berfokus pada praktik langsung (*hands-on*) dan pendekatan pembelajaran kolaboratif. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan setiap peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mahir dalam mengimplementasikan keterampilan baru. Alur kegiatan ini tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diisi dengan kegiatan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan kepala sekolah-kepala sekolah yang ada di Kelompok Kerja Gugus KKG Piere Tendean Kendal. Kegiatan persiapan ini diperoleh informasi tentang Tingkat pemahaman guru-guru terhadap AI. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan November 2025 bertempat di SD Negeri Sidorejo 1 Kabupaten Kendal. Peserta merupakan guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Gugus (KKG) Piere Tendean Kabupaten Kendal.

Tahap Pembekalan Konsep dan Teori

Tahap Pembekalan Konsep dan Teori (presentasi & diskusi) dengan fokus relevansi media pembelajaran: mengulas peran media dalam penerapan dan bagaimana media dapat mendukung diferensiasi pembelajaran. Pada sesi ini membahas prinsip dasar desain visual,



storytelling edukatif, dan kriteria media yang efektif (sesuai tujuan, menarik, dan mudah diakses). Pemetaan kebutuhan penentuan jenis media yang paling sesuai dengan mata pelajaran dan tingkat kelas masing-masing guru. Metode pada sesi ini yaitu presentasi interaktif oleh nara sumber serta sesi tanya jawab dan diskusi kasus nyata di kelas.

Tahap Demonstrasi dan Latihan Terstruktur

Tahap demonstrasi dan latihan terstruktur dengan fokus peserta diperkenalkan dan dilatih menggunakan beberapa *tools* utama untuk pembuatan media digital, seperti: platform-platform pembuatan infografis, slide presentasi interaktif, dan lembar kerja visual, CapCut, pembuatan video pembelajaran sederhana, tutorial, atau *micro-learning*. Metode yang digunakan pada sesi ini adalah berupa demonstrasi langkah demi langkah oleh fasilitator tentang cara penggunaan setiap *tool*. Latihan terstruktur di mana peserta mengikuti panduan untuk membuat satu media sederhana menggunakan *tool* yang didemonstrasikan. Pada pengabdian ini nara sumber memberi tutorial Geogebra versi web untuk media pembelajaran Matematika di SD serta media Tangram.

Tahap Praktik Mandiri (Workshop Intensif)

Fokus pada penerapan konsep di mana peserta merancang dan membuat media pembelajaran spesifik yang akan mereka gunakan di kelas masing-masing, berdasarkan materi ajar yang telah mereka siapkan. Integrasi konten yang dilakukan pada kegiatan pengabdian di lokasi yaitu memastikan media yang dibuat oleh peserta relevan dan terintegrasi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Metode di sesi ini adalah Kerja Mandiri di mana Guru bekerja di perangkat masing-masing untuk mengembangkan draf media. Pendampingan Personal: Fasilitator dan asisten berkeliling untuk memberikan bimbingan teknis dan konsultasi desain secara individual. Pembentukan Kelompok Diskusi: Guru-guru dengan mata pelajaran atau *tool* serupa dikelompokkan untuk saling berbagi tips dan mengatasi kendala (*peer-teaching*).

Tahap Presentasi dan Umpan Balik (Evaluasi)

Berfokus pada kritik konstruktif dari peserta mempresentasikan hasil karya media mereka dan menerima masukan dari fasilitator dan rekan sejawat. Dengan penguatan pada penekanan pada perbaikan akhir berdasarkan umpan balik yang diterima. Sesi refleksi ini diskusi mengenai tantangan yang dihadapi dan strategi implementasi media di kelas.

Tahap Tindak Lanjut dan Komitmen

Di akhir kegiatan, peserta diminta membuat rencana aksi (*action plan*) singkat mengenai kapan dan bagaimana media yang telah dibuat akan diujicobakan dalam proses belajar mengajar. Sebuah grup komunikasi (misalnya WhatsApp Group) dibentuk untuk memfasilitasi dukungan teknis pasca-pelatihan. Luaran/Output kegiatan: setiap guru peserta pelatihan menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran digital interaktif yang siap diimplementasikan di kelas, hal ini terkumpul melalui *link* Google Drive yang dibuat Tim pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan November 2025 bertempat di SD Negeri Sidorejo 1 Kabupaten Kendal (Gambar 2). Peserta merupakan guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Gugus (KKG) Piere Tendean. Kegiatan ini diikuti oleh 35 peserta yang tekun mengikuti workshop dari awal hingga akhir (Gambar 3). Berdasarkan survei awal, ditemukan 45 dari 50 guru atau 90% guru pada Gugus tersebut sudah pernah mendengar tentang *Artificial Intelligence* namun sama sekali belum menggunakannya, adapun sisanya yaitu 5 orang guru sama sekali belum pernah mendengar tentang *Artificial Intelligence*.



Kegiatan pengabdian ini terlaksana dalam dua hari berturut-turut dan di hari terakhir, Bapak Ibu guru peserta diwajibkan mengupload hasil karya masing-masing pada link Google Drive yang diberikan Tim berupa media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. 80% dari 35 peserta sudah dapat membuat media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Namun pada pelaksanaan ditemui beberapa kendala di antaranya kualitas sinyal internet yang kurang baik (karena pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet), serta ada beberapa peserta yang ijin meninggalkan tempat workshop untuk kegiatan lain sehingga kami menganggap bahwa kegiatan ini tidak sepenuhnya sukses.



Gambar 2. Tim PKM UPGRIS



Gambar 3. Tim PKM UPGRIS Memberi Materi Workshop

Kegiatan PKM ini memberi sebuah pencerahan bahwa metode pembelajaran berbasis game membawa pengaruh positif terhadap pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Kooloos et al., 2021; Ningtyas & Pradikto, 2025). Hal ini sesuai dengan apa yang didapat oleh (Abdurahman et al., 2025) dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di dua Sekolah Dasar Negeri di Sukabumi bahwa Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri, kreativitas, dan kesadaran kontekstual guru dalam mengajar, serta peningkatan keterlibatan siswa. Guru mulai mengintegrasikan budaya lokal, materi, dan pengalaman sehari-hari ke dalam pengajaran mereka, menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan dan partisipatif. (Budiwati & Fauziati, 2022; Trinova, 2012) mengungkapkan pentingnya keterampilan untuk dikuasai oleh guru agar pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Keterampilan-keterampilan tersebut di antaranya keterampilan menggunakan media pembelajaran, model pembelajaran, dan keterampilan mengajar

PENUTUP

Kegiatan PKM ini menghasilkan beberapa hal berikut: (1) 80% dari 35 peserta sudah dapat membuat media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, serta (2) pelaksanaan workshop menemui beberapa kendala di antaranya kualitas sinyal internet yang kurang baik (karena pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet).



Kegiatan serupa perlu dilanjutkan dengan platform yang lebih variatif serta cakupan peserta yang lebih luas dengan jalan melibatkan guru-guru lebih dari satu Gugus di Kabupaten Kendal. Tidak lupa juga lebih ditekankan pada praktik peserta dengan durasi workshop ditambah satu hari agar dapat dipastikan seluruh peserta betul-betul mempraktikkan materi workshop dengan serius.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang (UPGRIS) yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Setiawati, S., Widaningsih, W., Winarni, W., Pradesa, K., Christine, S. E., & Sajidin, S. (2025). Empowering Elementry School Teachers Through Creative and Contextual Pedagogical Strategi Mentoring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4074–4080. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.45560>
- Budiwati, R., & Fauziati, E. (2022). Merdeka Belajar Dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Elementa*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Kooloos, C., Oolbekkink-Marchand, H., van Boven, S., Kaenders, R., & Heckman, G. (2021). Building on student mathematical thinking in whole-class discourse: exploring teachers' in-the-moment decision-making, interpretation, and underlying conceptions. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 25(4), 453–477. <https://doi.org/10.1007/s10857-021-09499-z>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game Terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3, 115–124.
- O'Connor, J., Ludgate, S., Le, Q. V., Le, H. T., & Huynh, P. D. P. (2023). Lessons from the pandemic: Teacher educators' use of digital technologies and pedagogies in Vietnam before, during and after the Covid-19 lockdown. *International Journal of Educational Development*, 103(January), 102942. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102942>
- Supriyono. (2024). Pentingnya Minat Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 5(3), 215–222.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>