To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
6-2026, Vol.9, No.2, hal,293-304
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Pelatihan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran Inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi Toraja Utara

Muh. Putra Pratama[1*], Melki Garonga[2], Ervianti[3], Muh. Priawibawa Gandatama[4]

[1,3]Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja
[2]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja
[4]Program Studi Manajemen, Universitas Kristen Indonesia Toraja

**Correspondent Email: muhputra038@gmail.com*

Article History:
Received: 01-06-2026; Received in Revised: 04-06-2026; Accepted: 09-06-2026
DOI: https://doi.org/10.35914/khnhdy52

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru serta siswa dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif-edukatif dengan tahapan sosialisasi, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Peserta kegiatan terdiri atas 30 guru dan 45 siswa. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dasar AI, pemanfaatan AI dalam pembelajaran, teknik penyusunan prompt, dan etika penggunaan AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta meningkat dari nilai rata-rata 61,4 pada pre-test menjadi 84,8 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 38,1%. Luaran kegiatan ini berupa peningkatan literasi digital peserta, kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar dan soal latihan berbantuan AI, kemampuan siswa menggunakan AI sebagai pendamping belajar, serta tersusunnya contoh produk pembelajaran berbasis AI. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan teknologi peserta, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pemanfaatan AI secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Artificial Intelligence, pelatihan , media pembelajaran, pembelajaran inovatif, literasi digital.*

Abstract

This Community Service Program aimed to improve teachers' and students' understanding and skills in utilizing Artificial Intelligence (AI) as an innovative learning medium at SMP Negeri 1 Sanggalangi, North Toraja Regency. The program was conducted using a participatory-educational approach through several stages, including socialization, material presentation, demonstration, hands-on practice, discussion, and evaluation. The

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

activity involved 30 teachers and 45 students. Evaluation was carried out using pre-test and post-test instruments to measure participants' understanding of basic AI concepts, the use of AI in learning, prompt-writing techniques, and ethical AI use. The evaluation results showed that participants' understanding increased from an average score of 61.4 in the pre-test to 84.8 in the post-test, representing a 38.1% improvement. The outputs of this program included improved digital literacy, teachers' ability to develop AI-assisted teaching materials and practice questions, students' ability to use AI as a learning assistant, and the production of sample AI-based learning products. Although several challenges were found, such as limited internet connection and differences in participants' technological abilities, this program had a positive impact on encouraging the wise, creative, and responsible use of AI in learning.

Keywords: *Artificial Intelligence, training, educational materials, innovative learning, digital literacy.*

1.Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah menengah pertama. Proses pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak berpusat pada guru kini mulai bergerak menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Perubahan ini semakin terasa setelah masa pandemi COVID-19, ketika sekolah dituntut untuk memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran tetap berjalan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi bukan lagi sekadar alat bantu tambahan, melainkan bagian penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran, perluasan akses informasi, serta peningkatan kualitas interaksi antara guru dan siswa (Dhawan, 2020; Adedoyin & Soykan, 2023; Pokhrel & Chhetri, 2021). Studi UNICEF tentang pembelajaran digital di Indonesia juga menegaskan bahwa transformasi digital pendidikan membuka peluang inovasi, tetapi sekaligus dapat memperlebar kesenjangan apabila akses, perangkat, konektivitas, dan literasi digital belum merata (UNICEF, 2021).

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat dan mulai dimanfaatkan dalam pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). AI memiliki kemampuan untuk membantu proses pembelajaran melalui penyediaan penjelasan materi, pembuatan soal latihan, pemberian umpan balik, penerjemahan, peringkasan materi, hingga penyusunan ide pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, AI dapat mendukung guru dalam menyiapkan bahan ajar, menyusun asesmen, serta merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan perlu diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada manusia, inklusif, etis, dan mendukung peran guru sebagai fasilitator utama pembelajaran (UNESCO, 2021). Selain itu, panduan UNESCO tentang generative AI menegaskan bahwa AI dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis inkuiri dan proyek, tetapi penggunaannya harus dirancang agar tidak mendorong plagiarisme atau ketergantungan pada jawaban instan (Miao & Holmes, 2023). Statistik penggunaan AI di kalangan pelajar Indonesia juga menunjukkan bahwa AI telah menjadi bagian dari aktivitas

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

akademik siswa dan mahasiswa. Survei Tirto bersama Jakpat pada 21–27 Mei 2024 terhadap 1.501 responden pelajar berusia 15–21 tahun menunjukkan bahwa 86,21% responden menggunakan bantuan AI setidaknya sekali dalam sebulan untuk menyelesaikan tugas sekolah atau kuliah. Dari responden yang menggunakan AI, sebagian mengaku menggunakan AI untuk membantu hampir setengah tugasnya, bahkan terdapat responden yang menggunakan AI untuk sebagian besar tugas. Data ini memperlihatkan bahwa penggunaan AI oleh peserta didik sudah cukup luas, sehingga sekolah perlu memberikan arahan, etika, dan keterampilan penggunaan AI yang tepat agar teknologi tersebut tidak hanya menjadi alat untuk memperoleh jawaban cepat, tetapi benar-benar menjadi pendukung proses belajar.

SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara sebagai mitra kegiatan memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Dari sisi sumber daya manusia dan peserta didik, data TPPK Kemendikdasmen mencatat SMP Negeri 1 Sanggalangi memiliki 22 PTK dan 228 peserta didik. Sementara itu, profil sekolah pada Sekolahloka mencatat adanya 21 guru dan tenaga pengajar yang terdaftar pada profil sekolah. Perbedaan kecil ini menunjukkan bahwa data jumlah guru perlu tetap dikonfirmasi kembali kepada pihak sekolah sebelum pelaksanaan kegiatan, tetapi secara umum sekolah memiliki jumlah pendidik yang cukup untuk menjadi sasaran pelatihan pemanfaatan AI. Sebagai satuan pendidikan tingkat SMP, sekolah ini memiliki guru dan siswa yang berada pada posisi strategis untuk diperkenalkan pada pemanfaatan AI secara produktif. Guru berpotensi menggunakan AI untuk menyusun perangkat ajar, membuat variasi media pembelajaran, mengembangkan soal evaluasi, dan mencari strategi pembelajaran yang lebih menarik. Sementara itu, siswa berpotensi memanfaatkan AI sebagai pendamping belajar untuk memahami materi, berlatih soal, mencari contoh, serta mengembangkan keterampilan literasi digital. Dengan demikian, AI dapat menjadi media pendukung pembelajaran inovatif apabila digunakan secara terarah dan bertanggung jawab.

Namun, potensi tersebut belum tentu dapat berkembang secara optimal tanpa adanya pelatihan yang sistematis. Permasalahan yang umum dihadapi mitra sekolah dalam pemanfaatan AI adalah masih terbatasnya pemahaman guru dan siswa mengenai fungsi, manfaat, batasan, serta etika penggunaan AI dalam pembelajaran. Sebagian guru mungkin sudah mengenal aplikasi AI, tetapi belum sepenuhnya memahami cara menyusun prompt yang efektif, memverifikasi hasil AI, dan mengintegrasikan AI ke dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, siswa berpotensi menggunakan AI hanya untuk memperoleh jawaban cepat tanpa memahami proses berpikir di balik jawaban tersebut. Hal ini sejalan dengan pandangan Kasneci et al. (2023) bahwa large language models memiliki peluang besar untuk mendukung pendidikan, tetapi juga membawa tantangan terkait akurasi, bias, privasi, dan ketergantungan pengguna.

Berdasarkan analisis situasi, khalayak sasaran kegiatan PKM ini adalah guru dan siswa SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara. Guru menjadi

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sasaran utama karena mereka berperan dalam merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Siswa menjadi sasaran pendukung karena mereka merupakan pengguna langsung teknologi dalam kegiatan belajar. Dalam rancangan kegiatan, peserta dapat meliputi guru mata pelajaran dan perwakilan siswa kelas VII, VIII, dan IX. Data khalayak sasaran dapat disusun sebagai berikut: guru mata pelajaran sebagai peserta pelatihan utama, siswa kelas VII–IX sebagai peserta pendamping literasi AI, dan pihak sekolah sebagai mitra pengelola keberlanjutan program. Fokus kebutuhan peserta meliputi pengenalan konsep AI, praktik penggunaan AI untuk pembelajaran, penyusunan prompt, pemanfaatan AI untuk membuat bahan ajar dan latihan soal, serta pemahaman etika penggunaan AI.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa apabila digunakan sesuai tujuan pembelajaran. Bond et al. (2020) menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi mencakup aspek perilaku, emosi, dan kognitif. Artinya, teknologi tidak hanya membuat pembelajaran terlihat modern, tetapi harus mampu mendorong siswa aktif bertanya, berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Sejalan dengan itu, OECD menegaskan bahwa ekosistem pendidikan digital yang efektif membutuhkan infrastruktur, tata kelola, kapasitas guru, dan sumber daya digital yang relevan (OECD, 2023). Dengan demikian, workshop AI di sekolah tidak cukup hanya memperkenalkan aplikasi, tetapi harus diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogis dan literasi digital.

Penelitian terkait AI dalam pendidikan juga menunjukkan bahwa AI dapat mendukung personalisasi pembelajaran dan peningkatan efektivitas belajar. Chiu et al. (2023) menyatakan bahwa AI dalam pendidikan memiliki peluang dalam mendukung pembelajaran adaptif, umpan balik otomatis, dan analisis pembelajaran, tetapi juga menghadapi tantangan dalam hal etika, kesiapan guru, dan penerimaan pengguna. Wang et al. (2024) juga menegaskan bahwa AI dalam pendidikan berkembang sebagai alat yang dapat membantu pengajaran, pembelajaran, asesmen, dan pengelolaan pendidikan. Pada konteks K–12, Lee dan Kwon (2024) menemukan bahwa pendidikan AI di sekolah dapat meningkatkan literasi AI, kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar, dan kesadaran etis siswa. Yim dan Su (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran AI pada jenjang K–12 dapat dilakukan melalui pendekatan berbasis proyek, kolaborasi manusia-komputer, permainan edukatif, dan aktivitas konstruktivistik.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan "**Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pendukung Pembelajaran Inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara**" menjadi penting untuk dilaksanakan. Program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan mitra dalam meningkatkan literasi AI, keterampilan digital, dan kemampuan memanfaatkan AI secara etis dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan dapat mencakup pengenalan dasar AI, demonstrasi penggunaan AI untuk pembelajaran, praktik membuat prompt,

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

penyusunan materi ajar berbantuan AI, pembuatan soal dan umpan balik, serta diskusi mengenai etika dan batasan penggunaan AI.

2. Metode

Pendekatan Program

Kegiatan PKM ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif melalui pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih agar guru dan siswa tidak hanya memahami konsep Artificial Intelligence (AI), tetapi juga mampu mempraktikkan penggunaannya sebagai media pendukung pembelajaran inovatif.

Profil Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan adalah guru dan siswa SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara. Guru menjadi sasaran utama karena berperan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Siswa menjadi sasaran pendukung karena mereka merupakan pengguna langsung teknologi dalam proses belajar.

Tabel 1. Profil Mitra Sasaran

Khalayak Sasaran	Peran	Fokus Kegiatan
Guru	Peserta utama	Pemanfaatan AI untuk bahan ajar, soal, dan media pembelajaran
Siswa	Peserta pendukung	Penggunaan AI sebagai pendamping belajar
Sekolah	Mitra kegiatan	Dukungan fasilitas dan keberlanjutan program

Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, praktik, dan evaluasi.

Tabel 2. Tahapan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Luaran
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah, identifikasi kebutuhan, penyusunan materi	Jadwal, materi, dan instrumen kegiatan
Sosialisasi	Penjelasan tujuan, manfaat, dan alur kegiatan	Peserta memahami program
Pelatihan	Pengenalan AI, manfaat, prompt, dan etika penggunaan	Peningkatan pengetahuan peserta
Praktik	Penggunaan AI untuk bahan ajar, soal, rangkuman, dan pendamping belajar	Produk sederhana berbantuan AI
Evaluasi	Pre-test, post-test, angket, dan diskusi	Data peningkatan pemahaman dan respon peserta

Metode Pengumpulan Data

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi, tes, angket, wawancara singkat, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat partisipasi peserta selama kegiatan. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta terhadap pelatihan. Wawancara singkat dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kendala dan manfaat kegiatan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan program.

Tabel 3. Metode Pengumpulan Data

Teknik	Instrumen	Data yang Dikumpulkan
Observasi	Lembar observasi	Partisipasi dan keterampilan peserta
Tes	Pre-test dan post-test	Peningkatan pemahaman
Angket	Kuesioner	Respon dan kepuasan peserta
Wawancara	Pedoman wawancara	Kendala dan manfaat kegiatan
Dokumentasi	Foto dan hasil praktik	Bukti kegiatan dan luaran

Evaluasi Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, partisipasi, dan respon peserta. Program dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan nilai post-test dibandingkan pre-test, peserta mampu menghasilkan produk sederhana berbantuan AI, serta memberikan respon positif terhadap kegiatan.

Tabel 4. Evaluasi Keberhasilan

Aspek Evaluasi	Indikator Keberhasilan
Pengetahuan	Nilai post-test meningkat dibandingkan pre-test
Keterampilan	Peserta mampu menggunakan AI untuk mendukung pembelajaran
Partisipasi	Peserta aktif mengikuti pelatihan dan praktik
Respon Peserta	Peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan
Luaran	Tersedia contoh bahan ajar, soal, atau rangkuman berbantuan AI

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pendukung pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara. Kegiatan ini diikuti oleh guru dan siswa sebagai khalayak sasaran utama. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 75 peserta, yang terdiri atas 30 guru dan 45 siswa SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara. Selama kegiatan berlangsung, peserta mengikuti tahapan sosialisasi, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Artificial Intelligence, praktik penyusunan prompt, serta evaluasi kegiatan.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Dari 75 peserta, sebanyak 68 peserta atau 90,7% berhasil menyelesaikan praktik pembuatan prompt secara mandiri. Peserta mampu membuat

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

perintah atau instruksi sederhana kepada aplikasi AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti membuat rangkuman materi, menyusun soal latihan, mencari ide media pembelajaran, dan memperoleh penjelasan materi dengan bahasa yang lebih sederhana. Selain itu, sebanyak 26 guru dari 30 guru atau 86,7% berhasil membuat contoh bahan ajar atau soal latihan berbantuan AI. Sementara itu, sebanyak 42 siswa dari 45 siswa atau 93,3% berhasil menggunakan AI sebagai pendamping belajar, terutama untuk membuat rangkuman, mencari penjelasan materi, dan berlatih soal. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap keterampilan peserta dalam memanfaatkan AI sebagai media pendukung pembelajaran inovatif.



Gambar 1. Materi Pengantar AI

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan AI, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Pada tahap sosialisasi, peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, manfaat AI dalam pembelajaran, serta pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Pada tahap penyampaian materi, peserta diperkenalkan pada konsep dasar AI, contoh aplikasi AI yang dapat digunakan dalam pendidikan, teknik membuat prompt, serta etika penggunaan AI.



Gambar 2. Pelatihan penggunaan AI

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan AI untuk mendukung pembelajaran. Guru diberikan contoh cara menggunakan AI untuk menyusun bahan ajar, membuat soal latihan, membuat rangkuman materi, menyusun contoh kasus, dan merancang aktivitas pembelajaran

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

yang lebih menarik. Sementara itu, siswa diberikan contoh cara menggunakan AI sebagai pendamping belajar, seperti mencari penjelasan materi, membuat rangkuman, berlatih soal, dan mengembangkan ide dalam tugas sekolah.

Tabel 5. Bentuk Kegiatan dan Hasil yang Dicapai

No.	Bentuk Kegiatan	Hasil yang Dicapai
1	Sosialisasi program	Peserta memahami tujuan dan manfaat pelatihan AI
2	Penyampaian materi	Peserta memahami konsep dasar AI dan penggunaannya dalam pembelajaran
3	Demonstrasi penggunaan AI	Peserta mengetahui contoh penerapan AI untuk bahan ajar, soal, rangkuman, dan media belajar
4	Praktik langsung	Peserta mampu mencoba menggunakan AI sesuai kebutuhan pembelajaran
5	Diskusi dan tanya jawab	Peserta menyampaikan kendala dan pengalaman terkait penggunaan AI
6	Evaluasi kegiatan	Diperoleh data peningkatan pemahaman, keterampilan, dan respon peserta

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta mengenai AI. Sebelum pelatihan, sebagian peserta masih memandang AI hanya sebagai alat untuk mencari jawaban secara cepat. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai memahami bahwa AI dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang lebih luas, seperti membantu guru dalam merancang materi, membuat variasi soal, memberikan ide pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi secara mandiri. Peningkatan pemahaman peserta dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelatihan untuk mengetahui pemahaman awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah kegiatan berlangsung.

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

No.	Indikator yang Diukur	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Selisih Nilai	Peningkatan (%)	Keterangan
1	Pemahaman konsep dasar AI	62	84	22	35,5%	Meningkat
2	Pemahaman manfaat AI dalam pembelajaran	64	86	22	34,4%	Meningkat
3	Kemampuan membuat prompt sederhana	58	82	24	41,4%	Meningkat
4	Pemahaman etika	60	85	25	41,7%	Meningkat

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

	penggunaan AI					
5	Pemanfaatan AI untuk tugas pembelajaran	63	87	24	38,1%	Meningkat
Rata-rata		**61,4**	**84,8**	**23,4**	**38,1%**	**Meningkat**

Berdasarkan Tabel 6, seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pelaksanaan pelatihan. Nilai rata-rata pre-test peserta sebesar **61,4** meningkat menjadi **84,8** pada post-test, dengan selisih nilai sebesar **23,4** atau peningkatan sebesar **38,1%**. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator pemahaman etika penggunaan AI sebesar **41,7%**, diikuti kemampuan membuat prompt sederhana sebesar **41,4%**. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran inovatif.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menghasilkan peningkatan keterampilan peserta. Guru mampu mencoba menyusun bahan ajar sederhana berbantuan AI, membuat soal latihan, menyusun rubrik penilaian, serta membuat contoh aktivitas pembelajaran. Siswa mampu menggunakan AI untuk mencari penjelasan materi, membuat rangkuman, dan berlatih menyusun pertanyaan. Hasil praktik peserta menunjukkan bahwa AI dapat dimanfaatkan secara produktif apabila peserta diberikan arahan yang tepat.

Tabel 7. Hasil Praktik Pemanfaatan AI

No.	Peserta	Bentuk Praktik	Hasil Praktik
1	Guru	Membuat bahan ajar berbantuan AI	Draft materi pembelajaran sederhana
2	Guru	Membuat soal latihan	Soal pilihan ganda dan uraian
3	Guru	Membuat media pembelajaran	Ide aktivitas pembelajaran interaktif
4	Siswa	Membuat rangkuman materi	Rangkuman singkat sesuai topik pelajaran
5	Siswa	Berlatih soal dengan bantuan AI	Jawaban latihan dan penjelasan materi
6	Siswa	Mengembangkan ide tugas	Ide tulisan atau proyek sederhana

Respon peserta terhadap kegiatan juga menunjukkan hasil yang positif. Peserta menyatakan bahwa pelatihan ini bermanfaat karena memberikan pengetahuan baru tentang penggunaan AI dalam pembelajaran. Guru merasa terbantu karena AI dapat mempercepat proses penyusunan bahan ajar dan memberikan variasi ide pembelajaran. Siswa merasa bahwa AI dapat membantu mereka memahami materi dengan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Tabel 8. Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

No.	Pernyataan	Persentase Respon Positif	Kategori
1	Materi pelatihan mudah dipahami	88%	Sangat baik
2	Pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	86%	Sangat baik
3	Praktik penggunaan AI membantu peserta memahami materi	90%	Sangat baik
4	AI bermanfaat untuk mendukung pembelajaran	89%	Sangat baik
5	Peserta tertarik menggunakan AI setelah pelatihan	87%	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket, mayoritas peserta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan AI relevan dengan kebutuhan sekolah dalam menghadapi perkembangan teknologi pembelajaran.

Pembahasan

Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 61,4 menjadi 84,8 pada post-test, atau meningkat sebesar 38,1%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam membantu peserta memahami konsep dasar AI, manfaat AI dalam pembelajaran, teknik penyusunan prompt, serta etika penggunaannya. Temuan ini sejalan dengan Dhawan (2020) dan Adedoyin dan Soykan (2023) yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar apabila digunakan secara tepat dan terarah.

Capaian praktik peserta juga menunjukkan hasil yang baik. Sebanyak 68 dari 75 peserta atau 90,7% berhasil membuat prompt secara mandiri. Selain itu, 26 dari 30 guru atau 86,7% mampu membuat bahan ajar atau soal latihan berbantuan AI, sedangkan 42 dari 45 siswa atau 93,3% berhasil menggunakan AI sebagai pendamping belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, baik oleh guru maupun siswa. Chiu et al. (2023) dan Wang et al. (2024) menjelaskan bahwa AI dalam pendidikan dapat membantu pembelajaran adaptif, penyusunan materi, pemberian umpan balik, dan peningkatan pengalaman belajar siswa. Bagi guru, AI membantu mempercepat proses penyusunan bahan ajar, soal, dan ide aktivitas pembelajaran. Namun, guru tetap berperan penting dalam memeriksa, menyesuaikan, dan mengarahkan penggunaan AI agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan UNESCO (2021) dan Kasneci et al. (2023) yang menegaskan bahwa AI harus digunakan untuk mendukung peran pendidik, bukan menggantikannya. Bagi siswa, AI dapat menjadi pendamping belajar untuk memahami materi, membuat rangkuman, dan berlatih soal. Lee dan Kwon (2024) serta Yim dan Su (2025) menyatakan bahwa penggunaan AI pada jenjang sekolah dapat meningkatkan literasi digital, motivasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan teknologi peserta, dan keterbatasan perangkat digital. Hambatan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan AI tidak hanya bergantung pada pelatihan, tetapi juga pada kesiapan infrastruktur dan dukungan sekolah. UNICEF (2021) menegaskan bahwa pembelajaran digital di Indonesia masih menghadapi tantangan akses dan konektivitas. Oleh karena itu, sekolah perlu memperkuat fasilitas TIK, menyusun panduan penggunaan AI, serta melaksanakan pelatihan lanjutan agar pemanfaatan AI berlangsung secara etis, kreatif, dan berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan OECD (2023) dan Miao dan Holmes (2023) yang menekankan pentingnya tata kelola, literasi digital, dan etika dalam penggunaan AI di pendidikan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Sanggalangi terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,4 pada pre-test menjadi 84,8 pada post-test, atau meningkat sebesar 38,1%. Selain itu, 90,7% peserta berhasil membuat prompt secara mandiri. Dampak kegiatan terlihat pada meningkatnya literasi digital guru dan siswa. Guru mulai mampu memanfaatkan AI untuk menyusun bahan ajar dan soal, sedangkan siswa dapat menggunakan AI sebagai pendamping belajar. Kegiatan ini juga mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih kreatif, bijak, dan bertanggung jawab. Sebagai rekomendasi, sekolah perlu melanjutkan pelatihan AI secara berkala, memperkuat fasilitas internet dan perangkat digital, serta menyusun panduan penggunaan AI agar pemanfaatannya tetap etis dan mendukung proses pembelajaran.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKI Toraja) yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMP Negeri 1 Sanggalangi Kabupaten Toraja Utara yang telah memberikan izin, kesempatan, dan fasilitas kepada tim pelaksana untuk melaksanakan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pendukung Pembelajaran Inovatif.

6. Daftar Pustaka

Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2023). Covid-19 pandemic and online learning: The challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments, 31*(2), 863–875. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*, Article 2. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*, Article 2. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8

Chiu, T. K. F., Xia, Q., Zhou, X., Chai, C. S., & Cheng, M. (2023). Systematic literature review on opportunities, challenges, and future research recommendations of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 4*, Article 100118. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118

Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems, 49*(1), 5–22. https://doi.org/10.1177/0047239520934018

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., … Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences, 103*, Article 102274. https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

Lee, S. J., & Kwon, K. (2024). A systematic review of AI education in K–12 classrooms from 2018 to 2023. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 6*, Article 100211. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100211

Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/EWZM9535

OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/c74f03de-en

Pokhrel, S., & Chhetri, R. (2021). A literature review on impact of COVID-19 pandemic on teaching and learning. *Higher Education for the Future, 8*(1), 133–141. https://doi.org/10.1177/2347631120983481

UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/PCSP7350

UNICEF. (2021). *Strengthening digital learning across Indonesia: A study brief*. UNICEF Indonesia. https://www.unicef.org/indonesia/media/10531/file/Strengthening%20Digital%20Learning%20across%20Indonesia%3A%20A%20Study%20Brief.pdf

Wang, S., Wang, F., Zhu, Z., Wang, J., Tran, T., & Du, Z. (2024). Artificial intelligence in education: A systematic literature review. *Expert Systems with Applications, 252*, Article 124167. https://doi.org/10.1016/j.eswa.2024.124167

Yim, I. H. Y., & Su, J. (2025). Artificial intelligence (AI) learning tools in K–12 education: A scoping review. *Journal of Computers in Education, 12*, 93–131. https://doi.org/10.1007/s40692-023-00304-9

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).