

Edukasi Dan Sosialisasi Pentingnya Adaptasi Teknologi AI Dalam Pembelajaran

Munaldi^{1*}, Yono Cahyono², Ahmad Arifin³

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email : ^{1*}dosen01573@unpam.ac.id, ²dosen00843@unpam.ac.id, ³dosen01654@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak — Perkembangan teknologi informasi, khususnya *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan, telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Meskipun pemanfaatannya masih menimbulkan pro dan kontra di kalangan akademisi, AI memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi dan sosialisasi mengenai pentingnya adaptasi teknologi AI dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada pengenalan konsep dasar, manfaat, dan penggunaan berbagai perangkat berbasis AI secara tepat dan bertanggung jawab. Teknologi tersebut dapat membantu pendidik memperoleh media pembelajaran secara lebih mudah, menyajikan materi secara interaktif, memberikan umpan balik, serta menganalisis kebutuhan peserta didik untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal. Dukungan perangkat seluler juga memungkinkan teknologi AI diakses secara lebih luas dan fleksibel. Kegiatan edukasi dan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, kesiapan, dan kesadaran peserta dalam memanfaatkan AI sebagai sarana pendukung pembelajaran. Dengan demikian, adaptasi teknologi AI yang bijak dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Adaptasi Teknologi, Edukasi, Pembelajaran, Sosialisasi.

Abstract — The development of information technology, particularly *Artificial Intelligence* (AI), has significantly influenced various aspects of life, including education. Although its use continues to generate debate among academics, AI has considerable potential to improve the efficiency and effectiveness of learning. This community service activity aimed to provide education and raise awareness regarding the importance of adapting AI technology in learning. The activity focused on introducing the basic concepts, benefits, and appropriate and responsible use of various AI-based tools. This technology can help educators access learning resources more easily, present interactive materials, provide feedback, and analyze students' needs to support more personalized learning. The availability of mobile devices also enables broader and more flexible access to AI technology. This educational and awareness-raising activity was expected to enhance participants' understanding, readiness, and awareness in utilizing AI as a learning support tool. Therefore, the responsible adaptation of AI technology can contribute to improving student engagement and the overall quality of the learning process and outcomes.

Keywords: *Artificial Intelligence*, Technology Adaptation, Education, Learning, Socialization.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital mendorong satuan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik pada masa kini dan masa mendatang. Dalam konteks *Society 5.0*, pendidikan memiliki peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan perlu dipahami oleh pendidik adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan.

AI merupakan teknologi yang memungkinkan suatu sistem menjalankan tugas tertentu dengan meniru kemampuan intelektual manusia, seperti mengenali pola, mengolah data, memberikan rekomendasi, menghasilkan teks dan gambar, serta merespons pertanyaan pengguna. Konsep AI mulai diperkenalkan pada tahun 1956 dan mengalami perkembangan yang semakin pesat sejak tahun 2000-an, seiring dengan peningkatan kemampuan komputer, ketersediaan data, dan kemajuan algoritma (UMSU, 2024). Saat ini, AI telah diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, kesehatan, industri, dan pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Berbagai perangkat berbasis AI dapat membantu guru menyusun materi dan rencana pembelajaran, membuat media pembelajaran interaktif, mengembangkan soal evaluasi, memberikan umpan balik, serta menganalisis perkembangan belajar siswa. AI juga dapat mendukung pembelajaran yang lebih personal dengan membantu guru mengidentifikasi pola belajar, kemampuan, dan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan demikian, metode dan materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan semakin mudah karena didukung oleh perkembangan perangkat seluler dan akses internet. Gadget yang dimiliki oleh guru maupun siswa memungkinkan berbagai aplikasi berbasis AI digunakan secara fleksibel dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila dimanfaatkan secara tepat, teknologi tersebut dapat membantu guru menyelesaikan pekerjaan secara lebih efisien dan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan AI juga berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan manfaat penggunaan AI dalam pembelajaran. Perin dan Lauterbach (2018) mengembangkan sistem penilaian berbasis AI yang memungkinkan penyampaian hasil penilaian secara lebih cepat antara guru dan siswa. Luckin (2017) menjelaskan bahwa sistem AI dapat mendukung guru dan siswa melalui pemberian umpan balik secara berkelanjutan mengenai proses dan perkembangan pencapaian tujuan pembelajaran. Banerjee et al. (2021) juga menemukan bahwa guru memandang AI dapat dimanfaatkan untuk memberikan dukungan pembelajaran yang personal dan tepat waktu kepada siswa. Selanjutnya, hasil tinjauan sistematis dan meta-analisis Larosa et al. (2023) menunjukkan bahwa AI dan ilmu komputasi memberikan pengaruh positif terhadap kinerja, sikap, dan motivasi belajar siswa.

Meskipun menawarkan berbagai manfaat, penerapan AI dalam pendidikan juga menghadirkan sejumlah tantangan. Penggunaan AI tanpa pemahaman yang memadai dapat menimbulkan ketergantungan, mengurangi motivasi belajar, melemahkan kemampuan berpikir kritis, serta memunculkan persoalan mengenai privasi data, bias, diskriminasi, dan ketepatan informasi. Harapan yang tidak realistis dan kesalahpahaman terhadap cara kerja AI juga dapat menciptakan pengalaman negatif bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, penggunaan AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pendukung yang membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru tetap memiliki peran utama dalam memvalidasi informasi, menentukan strategi pembelajaran, menanamkan nilai, dan membimbing perkembangan peserta didik.

SD Negeri Cibadak sebagai mitra kegiatan memiliki kurikulum yang disusun berdasarkan pedoman Dinas Pendidikan serta disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan, potensi daerah, dan karakteristik peserta didik. Kurikulum tersebut menjadi pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang terarah. Namun, berdasarkan analisis situasi, pemanfaatan perkembangan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Sebagian guru masih memerlukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memilih serta menggunakan perangkat AI untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Keterbatasan pemahaman mengenai manfaat, cara penggunaan, dan risiko AI dapat menghambat guru dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran diperlukan agar proses pendidikan tetap relevan dengan perubahan zaman. Guru tidak hanya perlu mengenal berbagai perangkat berbasis AI, tetapi juga harus memahami etika penggunaannya, keterbatasan informasi yang dihasilkan, perlindungan data pribadi, serta pentingnya melakukan pemeriksaan kembali terhadap setiap keluaran AI sebelum digunakan sebagai materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan edukasi dan sosialisasi mengenai pentingnya adaptasi teknologi AI dalam pembelajaran bagi guru SD Negeri Cibadak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang sebagai upaya meningkatkan literasi teknologi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan AI secara tepat, kritis, dan bertanggung jawab. Materi kegiatan mencakup pengenalan konsep dasar dan manfaat AI, penggunaan perangkat AI untuk

membantu penyusunan materi dan perencanaan pembelajaran, pemanfaatan AI dalam pengelolaan informasi pembelajaran, serta pemahaman mengenai etika dan risiko penggunaannya.

Kegiatan PKM ini bertujuan memperkenalkan berbagai perangkat berbasis AI kepada guru SD Negeri Cibadak, meningkatkan pemahaman mengenai pemanfaatan AI dalam merancang dan mengelola pembelajaran, serta memberikan pengetahuan tentang penggunaan AI untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu memilih dan memanfaatkan teknologi AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tanpa mengabaikan peran pedagogis, etika akademik, dan kemampuan berpikir mandiri. Peningkatan kompetensi tersebut diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan pedagogis partisipatif yang menggabungkan sosialisasi, demonstrasi, pelatihan praktik, diskusi, dan evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai *Artificial Intelligence* (AI), tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam memanfaatkan perangkat berbasis AI untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Materi disampaikan secara sederhana, kontekstual, dan disesuaikan dengan kebutuhan guru sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1 Lokasi, Waktu, dan Khalayak Sasaran

Kegiatan PKM dilaksanakan di SD Negeri Cibadak pada 16–17 April 2025, mulai pukul 09.00 WIB hingga selesai. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru SD Negeri Cibadak yang berjumlah kurang dari 30 orang. Guru dipilih sebagai peserta utama karena memiliki peran penting dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran serta perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2.2 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah disusun berdasarkan hasil identifikasi awal terhadap kondisi dan kebutuhan mitra. Permasalahan yang dihadapi meliputi keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep dasar AI, adanya anggapan bahwa teknologi AI sulit digunakan, kurangnya pengetahuan mengenai manfaat AI dalam pembelajaran, kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran guru, serta terbatasnya keterampilan dalam mengoperasikan perangkat berbasis AI.

Tabel 1. Kerangka Pemecah Masalah

No	Permasalahan di Masyarakat	Solusi yang Dilakukan dalam Kegiatan PkM
1	Minimnya pemahaman guru mengenai konsep dasar teknologi AI	Memberikan sosialisasi dan edukasi mengenai pengertian, jenis, dan manfaat AI di bidang pendidikan
2	Persepsi bahwa teknologi AI terlalu kompleks	Menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana dan melalui pendekatan praktis berbasis kebutuhan guru
3	Kurangnya pemahaman manfaat AI untuk mendukung pembelajaran	Menampilkan contoh-contoh nyata pemanfaatan AI dalam kegiatan belajar-mengajar
4	Kekhawatiran bahwa AI akan menggantikan peran guru/dosen	Menjelaskan bahwa AI hanya berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pengajaran

5	Rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan alat berbasis AI	Mengadakan pelatihan praktik langsung menggunakan aplikasi AI sederhana seperti ChatGPT, Canva AI, dsb
---	--	--

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang diberikan meliputi sosialisasi mengenai pengertian, jenis, manfaat, dan risiko AI dalam pendidikan; penyampaian materi dengan bahasa yang mudah dipahami; pemberian contoh penerapan AI dalam kegiatan belajar mengajar; penjelasan mengenai kedudukan AI sebagai alat bantu dan bukan pengganti guru; serta pelatihan penggunaan aplikasi AI seperti ChatGPT dan Canva AI. Kerangka pemecahan masalah tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi dan tahapan kegiatan.

2.3 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi dan edukasi, pelatihan, serta evaluasi dan tindak lanjut.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang dan pihak SD Negeri Cibadak. Koordinasi dilakukan untuk menentukan tujuan, sasaran, waktu, tempat, teknis pelaksanaan, serta sarana yang diperlukan selama kegiatan.

Tim pelaksana kemudian melakukan survei pendahuluan kepada calon peserta melalui formulir digital. Survei tersebut bertujuan mengetahui tingkat pemahaman awal guru mengenai AI serta mengidentifikasi kebutuhan dan kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Hasil koordinasi dan survei pendahuluan digunakan sebagai dasar penyusunan materi sosialisasi dan modul pelatihan. Materi yang disusun mencakup pengertian AI, jenis-jenis AI, manfaat dan risiko AI dalam pendidikan, serta panduan praktis penggunaan perangkat berbasis AI.

b. Tahap Sosialisasi dan Edukasi

Tahap sosialisasi dan edukasi dilakukan melalui pemaparan materi secara visual, komunikatif, dan interaktif. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar dan perkembangan AI, penerapan AI dalam berbagai bidang, serta manfaat AI dalam pendidikan. Peserta juga diperkenalkan dengan beberapa bentuk teknologi AI yang dapat mendukung pembelajaran, seperti AI generatif, *chatbot* pendidikan, dan platform pembelajaran adaptif.

Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan contoh penerapan AI untuk membantu guru menyusun materi ajar, membuat soal latihan, merangkum materi, merancang kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menghasilkan media pembelajaran interaktif. Tim juga menjelaskan bahwa AI berfungsi sebagai perangkat pendukung, sedangkan guru tetap memegang peran utama dalam menentukan tujuan, strategi, isi, dan evaluasi pembelajaran. Selain manfaatnya, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya memeriksa ketepatan informasi yang dihasilkan AI, menjaga keamanan data, dan menerapkan etika penggunaan teknologi.

c. Tahap Pelatihan dan Pendampingan

Setelah memperoleh materi konseptual, peserta mengikuti demonstrasi dan praktik penggunaan perangkat berbasis AI. Aplikasi yang diperkenalkan dalam kegiatan ini adalah ChatGPT dan Canva AI. ChatGPT digunakan untuk membantu membuat soal latihan, merangkum materi, menyusun ide pembelajaran, dan merancang skenario pembelajaran interaktif. Sementara itu, Canva AI digunakan untuk membuat media pembelajaran visual, seperti poster, infografis, bahan presentasi, dan materi ajar.

Demonstrasi dilakukan oleh tim pelaksana melalui penayangan layar dan penjelasan langkah demi langkah. Selanjutnya, peserta melakukan praktik secara mandiri dengan pendampingan tim PKM. Dalam kegiatan praktik, peserta mencoba menyusun pertanyaan atau perintah (*prompt*) yang

sesuai, membuat soal berdasarkan kompetensi pembelajaran, merangkum materi, serta menghasilkan media pembelajaran visual. Tim pelaksana memberikan arahan dan membantu peserta mengatasi kendala teknis selama kegiatan berlangsung.

Pelatihan diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan kendala, pengalaman, dan gagasan mengenai penerapan AI dalam kegiatan belajar mengajar. Diskusi tersebut juga menjadi sarana refleksi untuk mengidentifikasi peluang pemanfaatan AI secara berkelanjutan di lingkungan SD Negeri Cibadak.

d. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan dan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Instrumen evaluasi berupa survei awal dan *post-test* atau kuesioner akhir yang diberikan kepada peserta. Survei awal digunakan untuk mengetahui pemahaman dan kebutuhan peserta sebelum kegiatan, sedangkan kuesioner akhir digunakan untuk menilai pemahaman peserta mengenai konsep, manfaat, risiko, dan penerapan AI dalam pembelajaran setelah kegiatan.

Data evaluasi dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan pemahaman peserta sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi juga mencakup tanggapan peserta terhadap kesesuaian materi, kejelasan penyampaian, manfaat pelatihan, dan kemudahan penggunaan perangkat AI yang diperkenalkan. Keberhasilan kegiatan ditinjau berdasarkan peningkatan pemahaman peserta, kemampuan peserta mempraktikkan penggunaan ChatGPT dan Canva AI, partisipasi aktif selama diskusi, serta kemampuan menghasilkan contoh materi atau media pembelajaran berbantuan AI.

Sebagai tindak lanjut, tim pelaksana membentuk grup diskusi daring melalui WhatsApp atau Telegram. Grup tersebut digunakan sebagai sarana konsultasi, berbagi informasi, mendiskusikan kendala, dan bertukar pengalaman dalam menerapkan AI pada kegiatan pembelajaran. Peserta juga diberikan sertifikat sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi aktif selama kegiatan. Melalui tindak lanjut tersebut, proses pendampingan dan pembelajaran kolaboratif diharapkan tetap berlangsung setelah kegiatan PKM selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan oleh dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, pada 16–17 April 2024 di SD Negeri Cibadak. Kegiatan bertema “Edukasi dan Sosialisasi Pentingnya Adaptasi Teknologi AI dalam Pembelajaran” ini diikuti oleh para guru dan berlangsung melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi, serta praktik langsung penggunaan perangkat berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*).

Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar sesuai rencana. Para peserta menunjukkan antusiasme selama pemaparan materi maupun sesi praktik. Pada tahap sosialisasi, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar AI, perkembangan AI dalam bidang pendidikan, serta manfaat dan peluang penerapannya dalam pembelajaran. Penjelasan yang sederhana dan kontekstual membantu peserta memahami AI sebagai teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pekerjaan guru.

Pada sesi praktik, peserta mencoba menggunakan ChatGPT untuk menyusun pertanyaan, merangkum materi, dan membantu merancang kegiatan pembelajaran. Peserta juga mempraktikkan Canva AI untuk membuat materi ajar yang lebih menarik. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar peserta dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan kedua platform tersebut dengan baik serta menunjukkan ketertarikan untuk menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner yang diberikan setelah kegiatan selesai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai teknologi AI dan potensi penerapannya dalam pendidikan. Peserta juga memberikan tanggapan positif terhadap metode

penyampaian yang interaktif dan disertai praktik langsung. Kegiatan ini dinilai memberikan wawasan baru serta mendorong peserta untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Secara umum, perubahan kondisi peserta sebelum dan setelah kegiatan dapat dirangkum sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Aspek	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Sesudah Kegiatan
Pemahaman konsep AI	Peserta belum memahami konsep dan fungsi AI secara memadai	Peserta memahami konsep dasar, manfaat, dan peran AI dalam pendidikan
Persepsi terhadap AI	AI dianggap sebagai teknologi yang kompleks dan sulit digunakan	Peserta memahami bahwa AI dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran
Pengalaman menggunakan AI	Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan aplikasi AI	Peserta memperoleh pengalaman menggunakan ChatGPT dan Canva AI
Penyusunan materi pembelajaran	Materi disusun tanpa bantuan teknologi AI	Peserta mulai mencoba AI untuk membuat soal, ringkasan, dan media pembelajaran
Kesiapan mengadaptasi teknologi	Peserta masih ragu menggunakan AI	Peserta menunjukkan minat dan kepercayaan diri untuk mengeksplorasi AI

3.2 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum sosialisasi dilaksanakan, pengetahuan sebagian peserta mengenai penerapan AI dalam pendidikan masih terbatas. AI cenderung dipersepsikan sebagai teknologi yang kompleks dan hanya dapat digunakan oleh individu yang memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Setelah mengikuti pemaparan materi dan praktik langsung, persepsi tersebut mulai berubah. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam sesi diskusi dan munculnya berbagai pertanyaan mengenai cara mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran.

Materi kegiatan disusun berdasarkan kebutuhan peserta yang diketahui melalui survei awal. Karena sebagian besar guru belum pernah menggunakan perangkat berbasis AI, kegiatan dirancang secara praktis, aplikatif, dan kontekstual. Materi menekankan bahwa AI berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan guru, bukan untuk menggantikan peran guru dalam proses pendidikan. Penggunaan ChatGPT untuk menyusun pertanyaan, merangkum materi, dan membantu merancang pembelajaran menjadi materi yang menarik karena berkaitan langsung dengan tugas sehari-hari peserta.

Praktik penggunaan AI memperlihatkan bahwa peserta dengan tingkat keterampilan digital yang beragam tetap dapat mengikuti kegiatan apabila memperoleh penjelasan yang sederhana dan pendampingan yang memadai. Sejumlah peserta yang pada awalnya pasif mulai berani mencoba berbagai fungsi AI dan mengeksplorasi penerapannya dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun campuran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif melalui demonstrasi dan praktik langsung efektif dalam membangun pemahaman serta kepercayaan diri peserta.

Peserta juga memahami bahwa AI tidak hanya berpotensi meningkatkan efisiensi kerja, tetapi dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Teknologi tersebut dapat membantu guru menyusun bahan ajar, mengembangkan soal, melakukan penilaian diagnostik, serta menyesuaikan materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian,

penggunaan AI tetap memerlukan verifikasi, penyesuaian, dan pengawasan guru agar materi yang dihasilkan akurat serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan perangkat, ketidakstabilan koneksi internet, dan perbedaan tingkat keterampilan digital peserta. Selain itu, terdapat kekhawatiran mengenai ketergantungan terhadap AI, orisinalitas materi, serta berkurangnya interaksi manusia dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan AI perlu dilakukan secara bijak, kritis, etis, dan bertanggung jawab dengan tetap menempatkan guru sebagai pengarah utama proses pembelajaran.

Keberlanjutan program diperlukan agar kompetensi yang diperoleh peserta dapat terus dikembangkan. Pembentukan kelompok diskusi daring setelah kegiatan dapat menjadi sarana berbagi pengalaman, praktik baik, dan solusi atas kendala teknis yang dihadapi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan kepercayaan diri peserta dalam mengeksplorasi teknologi AI sebagai pendukung pembelajaran. Hasil tersebut menegaskan bahwa literasi AI di kalangan guru dapat dikembangkan secara bertahap melalui edukasi yang kontekstual, praktik langsung, dan pendampingan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran guru SD Negeri Cibadak mengenai pentingnya adaptasi teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam pembelajaran. Melalui penyampaian konsep dasar, demonstrasi penggunaan perangkat berbasis AI, diskusi, dan praktik terbimbing, para peserta memperoleh pengetahuan serta keterampilan dasar yang dapat diterapkan untuk mendukung penyusunan materi, meningkatkan efisiensi kerja, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Antusiasme dan partisipasi aktif peserta menunjukkan tingginya kebutuhan guru terhadap peningkatan kompetensi teknologi. Meskipun pelaksanaan kegiatan masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat dan kemampuan literasi digital yang beragam, pendekatan praktis dan pendampingan yang diberikan membantu peserta mengikuti kegiatan dengan baik. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam memperkuat literasi digital guru serta mendorong pemanfaatan AI secara kreatif, etis, aman, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperlukan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan, khususnya mengenai pemanfaatan AI dalam penyusunan materi, penilaian pembelajaran, pengembangan pembelajaran adaptif, dan analisis perkembangan siswa. Sekolah juga perlu meningkatkan dukungan infrastruktur, akses teknologi, serta kebijakan yang mendukung pemanfaatan AI secara aman dan bertanggung jawab. Selain itu, kelompok diskusi daring perlu dioptimalkan sebagai sarana pembelajaran kolaboratif, pertukaran pengalaman, pendampingan, dan evaluasi penerapan AI setelah kegiatan berakhir. Perguruan tinggi dan akademisi diharapkan terus menjalin kerja sama dengan sekolah untuk mendukung integrasi teknologi AI secara bertahap dan sesuai dengan kebutuhan serta kondisi setempat.

REFERENCES

- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (n.d.). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL*.
- Kurnia Mira Lestari, Supratman Zakir, & Ramadhoni Aulia Gusli. (2023). Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 277–289. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.434>
- Sabariah, Retno Danu Rusmawati, R., Bandono, A., & Kurniawan, A. (2024). *PEMANFAATAN AI dalam Pengajaran Dan Pembelajaran* (Vol. 8, Issue 2).

Susandi, D. G., Waras Suhardjono, D., Damayanti, E., Rakhmawati, D. M., & Susandi, N. R. (2025). *Adaptasi Guru terhadap Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran: Studi Kualitatif di Sekolah Berbasis Teknologi* (Vol. 4, Issue 3)