Inisiatif
Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat

Inisiatif : Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat
Volume 5 Issue 2 Year 2026 Pages 720-734
E–ISSN 2987-1301
DOI: 10.61227
e-mail : inisiatif.nahnu@gmail.com
https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/Inisiatif

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Untuk Meningkatkan Literasi AI Bagi Guru SDN 001 Samarinda Utara

Andi Tejawati[1], Rajiansyah[2]✉, Masna Wati[3], Ummul Hairah[4], Heliza Rahmania Hatta[5], Medi Taruk[6], Reza Wardhana[7], Zainal Arifin[8], Muhammad Bambang Firdaus[9], Muhammad Ibnu Sa'ad[10], Muhammad Haykal Makhmud[11], Muhammad Farras Arhab Ince[12]

Universitas Mulawarman, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12]
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma, Indonesia[10]
Email Korespondensi : *rajiansyah@unmul.ac.id*

Abstrak: Guru sekolah dasar perlu memiliki literasi kecerdasan artifisial (AI) seiring penerapan koding dan kecerdasan artifisial dalam kurikulum, tetapi SD Negeri 001 Samarinda Utara memiliki sarana yang terbatas, yaitu tidak memiliki laboratorium komputer, laptop belum dimiliki oleh semua guru, jaringan Wi-Fi belum menjangkau seluruh ruang, dan kemampuan digital guru masih beragam. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis AI. Metode yang digunakan adalah pelatihan dengan pendampingan praktik langsung menggunakan ChatGPT dan MagicSchool AI yang dapat diakses melalui peramban atau ponsel maupun laptop, dilaksanakan pada September 2026, dan diikuti oleh 23 guru. Literasi AI diukur dengan pretest dan posttest yang sama, sedangkan produk peserta ditelaah secara deskriptif. Hasilnya, skor literasi AI meningkat tipis dan belum signifikan secara statistik karena sebagian besar butir sudah dijawab dengan benar sejak pretest. Peningkatan paling jelas terjadi pada pemahaman keamanan data, sedangkan pemahaman tentang halusinasi AI masih rendah. Sebagian besar peserta menghasilkan 1 LKPD dan 1 presentasi pembelajaran. Pelatihan lanjutan tentang evaluasi keluaran AI masih diperlukan.

Kata Kunci : Literasi AI; Guru Sekolah Dasar; Chatgpt; Magicschool AI; Media Pembelajaran

Abstract: Elementary school teachers need artificial intelligence (AI) literacy as coding, and AI are introduced into the curriculum, yet SD Negeri 001 Samarinda Utara has limited facilities: there is no computer laboratory, not every teacher owns a laptop, Wi-Fi does not reach all rooms, and teachers' digital skills vary. This community service aimed to improve teachers' AI literacy by training them to develop AI-based learning media. The method was hands-on training with direct mentoring using ChatGPT and MagicSchool AI, both accessible via a browser or mobile phone and laptop. The training took place in September 2026 and 23 teachers attended. AI literacy was measured with identical pretest and posttest items, and participants' products were reviewed descriptively. The AI literacy score increased only slightly, not significantly, because most items were already answered correctly on the pretest. The clearest improvement was in understanding data security, whereas understanding of AI hallucination remained low. Most participants produced one student worksheet and one lesson presentation. Further training on evaluating AI outputs is still needed.

Keywords : AI Literacy; Elementary School Teachers; Chatgpt; Magicschool AI; Learning Media

Article info: Submitted : 2026-10-17 | Accepted : 2026-11-08 | Published : 2026-11-13

Copyright © 2026, Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0

Pendahuluan

Perkembangan kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI) generatif telah mengubah cara guru menyusun pembelajaran. AI dapat membantu menyusun rencana pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja, soal, hingga media visual dengan lebih cepat sehingga beban administratif guru berkurang (Buchori et al., 2025; Kasneci et al., 2023). Di Indonesia, kesiapan guru semakin penting karena koding dan kecerdasan artifisial mulai diimplementasikan dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sejak tahun ajaran 2025/2026 (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025a). Miao dan Cukurova (2024) menegaskan bahwa hingga 2022 hanya tujuh negara yang memiliki kerangka kompetensi atau program pengembangan profesional AI bagi guru, sehingga banyak pendidik belum memiliki pedoman yang memadai.

Literasi AI guru tidak sebatas kemampuan mengoperasikan aplikasi. Ng et al. (2021) merumuskan empat aspek literasi AI: memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan memperhatikan etika. Dalam praktik pembelajaran, aspek ini berarti guru mampu menyusun prompt yang efektif, menilai ketepatan keluaran AI, serta melindungi data pribadi siswa. Penilaian ini penting karena model bahasa besar dapat menghasilkan informasi yang meyakinkan tetapi tidak sesuai dengan fakta (halusinasi) (Huang et al., 2025). Karena itu, keluaran AI harus diperlakukan sebagai draf yang diperiksa oleh guru, bukan sebagai produk akhir.

Kajian di sekolah dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan AI oleh guru masih belum optimal. Hanis dan Wahyudin (2024) melaporkan bahwa dari 53 guru SD, sembilan dari sepuluh pernyataan tentang pemanfaatan AI untuk menyusun asesmen berada pada kategori "kadang-kadang". Slamet et al. (2025) menemukan bahwa guru SD cenderung memaknai AI sebagai alat bantu teknis dan administratif, dan pemaknaan tersebut dipengaruhi oleh kesenjangan infrastruktur serta literasi digital. Pelatihan praktik langsung dilaporkan dapat meningkatkan kapasitas guru, baik dalam penyusunan modul ajar menggunakan ChatGPT dan Canva AI di SD Aisyiyah 1 Mataram (Astini et al., 2025) maupun dalam pemahaman dan pemanfaatan AI di SD Negeri 13 Palembang (Yulianti et al., 2024). Namun, kendala akses internet dan perbedaan literasi digital antarguru tetap ditemukan (Astini et al., 2025). Hasil pengabdian pada guru SMP swasta di Balikpapan dan Sekolah Luar Biasa Negeri di Samarinda menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop yang disertai praktik langsung, penugasan, dan monitoring mampu meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan ChatGPT sebesar 28,20% dan Canva berbasis AI sebesar 48,96%, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Boer et al., 2026). Sementara itu, pelatihan AI bagi siswa sekolah menengah pertama berhasil meningkatkan pengetahuan peserta sebesar 41,85% dan keterampilan dalam menggunakan AI sebesar 39,33% (Wati et al., 2025).

SD Negeri 001 Samarinda Utara berlokasi di Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, terakreditasi B dan memiliki lebih dari 20 guru. Seluruh guru memiliki akun belajar.id yang dapat digunakan untuk mengakses layanan AI. Berdasarkan keterangan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah SDN 001 Samarinda Utara (Gambar 1), sekolah tidak memiliki laboratorium komputer, hanya sekitar 70% guru yang memiliki laptop, satu televisi digunakan secara bergantian di ruang guru, dan jaringan Wi-Fi hanya menjangkau lima hingga enam ruang. Kemampuan digital antarguru juga beragam, sejalan dengan temuan bahwa kesenjangan infrastruktur dan literasi digital memengaruhi cara guru SD memaknai AI (Slamet et al., 2025). Berdasarkan hasil pretest, tingkat pemahaman awal guru terkait literasi AI menunjukkan nilai rata-rata sebesar 83,64. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta memiliki pengetahuan awal yang cukup baik tentang AI. Oleh karena itu, pelatihan tidak hanya difokuskan pada pengenalan konsep dasar AI, tetapi juga diarahkan pada penguatan keterampilan praktis dalam menyusun prompt yang efektif, mengevaluasi akurasi dan relevansi keluaran AI, serta menerapkan prinsip keamanan dan etika dalam penggunaan AI untuk pembelajaran. Pelatihan juga dirancang menggunakan platform berbasis peramban yang dapat diakses melalui perangkat yang tersedia, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan dan kebutuhan peserta tanpa bergantung pada perangkat khusus.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, tim Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman melaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI bagi guru SD Negeri 001 Samarinda Utara. Pelatihan menggunakan ChatGPT dan MagicSchool AI karena keduanya dapat diakses melalui peramban atau ponsel tanpa instalasi khusus, sehingga sesuai dengan keterbatasan sarana teknologi di sekolah. ChatGPT dimanfaatkan untuk melatih keterampilan menyusun prompt dan menghasilkan materi pendukung pembelajaran, sedangkan MagicSchool AI digunakan untuk mengembangkan perangkat ajar, seperti rencana pembelajaran, lembar kerja, kuis, dan presentasi. Pelatihan menerapkan pendekatan praktik langsung yang memberikan kesempatan kepada guru untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penyesuaian model pelatihan AI terhadap kondisi sekolah yang tidak memiliki laboratorium komputer, dengan memanfaatkan platform berbasis peramban atau ponsel serta mengintegrasikan evaluasi kritis terhadap keluaran AI sebagai bagian dari proses pengembangan media pembelajaran. Berbeda dengan Astini et al. (2025) yang menekankan peningkatan kemampuan dan kepercayaan diri guru dalam menyusun perangkat ajar melalui pelatihan berbasis praktik. Kegiatan ini memberikan perhatian khusus pada aksesibilitas teknologi, verifikasi akurasi dan relevansi materi yang dihasilkan oleh AI, serta penerapan prinsip keamanan data siswa. Guru tidak hanya dilatih untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan AI, tetapi juga untuk menilai, memperbaiki, dan

menyesuaikan hasilnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik sebelum digunakan di kelas. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Kasneci et al. (2023) dan Miao dan Cukurova (2024) mengenai pentingnya pengawasan manusia, evaluasi kritis, dan penggunaan AI secara bertanggung jawab dalam pendidikan.

Seiring dengan mulai diterapkannya pembelajaran koding dan kecerdasan artifisial (AI) sebagai mata pelajaran pilihan dalam kurikulum pendidikan dasar secara bertahap sejak tahun ajaran 2025/2026, peningkatan kompetensi guru dalam memahami dan memanfaatkan teknologi AI menjadi semakin penting (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025b). Penguatan kompetensi tersebut diperlukan agar guru mampu mengintegrasikan AI secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2025).

Apabila penguatan kompetensi ini tidak dilakukan, pemanfaatan AI dalam pembelajaran berpotensi berlangsung tanpa proses verifikasi yang memadai, sehingga materi yang dihasilkan dapat mengandung informasi yang tidak akurat, bias, atau kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kasneci et al. (2023) menekankan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan memerlukan kemampuan berpikir kritis, pemeriksaan fakta, dan pengawasan guru untuk memastikan kualitas informasi yang dihasilkan. Hal ini sejalan dengan Meyer et al. (2023) yang mengidentifikasi risiko ketidakakuratan informasi pada model bahasa besar serta pentingnya melakukan verifikasi sebelum keluaran AI digunakan dalam kegiatan akademik. Selain itu, penggunaan platform AI tanpa pemahaman yang memadai tentang keamanan dan etika digital berpotensi meningkatkan risiko pengungkapan data pribadi siswa, terutama apabila informasi sensitif dimasukkan ke dalam aplikasi AI tanpa mempertimbangkan kebijakan privasi dan perlindungan data (Miao & Holmes, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang tidak hanya berfokus pada keterampilan praktis dalam penggunaan AI, tetapi juga menekankan kemampuan untuk mengevaluasi secara kritis akurasi dan relevansi keluaran AI serta menerapkan prinsip keamanan data dalam pengembangan media pembelajaran (Miao & Cukurova, 2024).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI guru SD Negeri 001 Samarinda Utara melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk memperkuat pemahaman guru mengenai konsep, keterbatasan, dan etika penggunaan AI, meningkatkan keterampilan dalam menyusun prompt yang efektif, serta mengembangkan kemampuan untuk menghasilkan lembar kerja dan presentasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, kegiatan ini menekankan kemampuan guru untuk mengevaluasi secara kritis akurasi, relevansi, dan keamanan keluaran AI sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI guru SD Negeri 001 Samarinda Utara melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep, keterbatasan, dan etika penggunaan AI, keterampilan menyusun prompt, serta kemampuan menghasilkan lembar kerja dan presentasi pembelajaran yang dievaluasi secara kritis sebelum digunakan di kelas.

Metodologi Pengabdian

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan praktik langsung (hands-on training) untuk mendiseminasikan penggunaan ChatGPT dan MagicSchool AI kepada guru sekolah dasar. Hands-on training adalah metode pembelajaran atau pelatihan (bukan sekadar teknik sempit) yang berfokus pada partisipasi aktif dan pengalaman praktis secara langsung (Susanti et al., 2026). Dalam metode ini, peserta tidak hanya duduk mendengarkan teori dari instruktur, melainkan langsung mencoba, mengoperasikan alat, mengerjakan tugas, atau mensimulasikan pekerjaan nyata dalam lingkungan yang terkontrol (Sintiawati et al., 2026).

SD Negeri 001 Samarinda Utara dipilih berdasarkan komunikasi dan persetujuan dari pihak sekolah. Tim pengabdi menemui wakil kepala sekolah pada 9 September 2026 untuk menanyakan kemungkinan pelaksanaan kegiatan, kemudian menemui kepala sekolah pada 10 September 2026 untuk menyepakati hal-hal teknis terkait pelaksanaannya. Kegiatan inti dilaksanakan pada Rabu, 30 September 2026, pukul 09.30–14.05 WITA, di ruang guru sekolah dan diikuti oleh 23 guru, termasuk kepala sekolah, dengan tingkat kemampuan digital yang beragam. Strategi pelaksanaan dirancang untuk menjawab empat permasalahan mitra yang diuraikan pada Pendahuluan: (a) kesulitan menyusun prompt, mengevaluasi keluaran AI, dan menggunakannya secara aman; (b) keterbatasan perangkat dan jaringan; (c) kemampuan digital guru yang beragam; dan (d) kebutuhan akan perangkat ajar yang siap digunakan.



Gambar 1. Pertemuan Dengan Wakil Dan Kepala Sekolah

Sebelum pelaksanaan, tim menyusun modul pelatihan, menyiapkan instrumen evaluasi, serta menetapkan pembagian tugas bagi narasumber dan pendamping. Strategi inti terdiri dari empat langkah.

1. **Pelatihan literasi AI melalui demonstrasi langsung**

   Untuk menjawab masalah (a), Sesi 1 (10.30–12.00 WITA) disampaikan oleh seorang narasumber dari tim pengabdi dan memadukan pemaparan dengan praktik. Materinya meliputi pengenalan AI bagi guru, penggunaan MagicSchool AI untuk rencana pelajaran, lembar kerja, kuis, dan presentasi, penggunaan ChatGPT untuk teknik prompting dan pembuatan gambar pendukung, serta contoh penggabungan kedua platform. Materi menekankan bahwa keluaran AI harus diperiksa oleh guru sebelum digunakan dan bahwa data pribadi siswa tidak boleh dimasukkan ke dalam aplikasi (Ng et al., 2021).

2. **Pemilihan platform yang sesuai dengan sarana sekolah**

   Untuk menjawab masalah (b), kegiatan menggunakan ChatGPT dan MagicSchool AI dapat dilakukan melalui peramban atau ponsel, sehingga tidak memerlukan instalasi khusus maupun laboratorium komputer. Rancangan ini memungkinkan peserta yang tidak membawa laptop untuk tetap berlatih dengan berbagi perangkat atau menggunakan ponsel.

3. **Pendampingan langsung**

   Untuk menjawab masalah (c), mahasiswa Program Studi Informatika dan dosen anggota tim mendampingi peserta selama praktik agar peserta dengan tingkat kemampuan digital yang berbeda tetap dapat mengikuti materi.

4. **Penugasan menghasilkan perangkat ajar**

   Untuk menjawab masalah (d), Sesi 2 (13.00–14.00 WITA) dikhususkan bagi peserta untuk mengerjakan secara mandiri tugas pada bagian akhir modul, yaitu membuat 1 LKPD dan 1 presentasi pembelajaran sesuai dengan kelas yang diampu. Hasil tugas dikumpulkan melalui grup WhatsApp dan kegiatan ditutup pukul 14.05 WITA.

Literasi AI diukur melalui pretest dan posttest berupa 10 soal pilihan ganda menggunakan Google Form. Soal yang digunakan sama pada kedua tes untuk melihat perubahan pemahaman peserta setelah pemaparan dan praktik, dengan pretest dikerjakan sebelum materi inti dan posttest dikerjakan setelah penugasan. Skor 0–100 dianalisis secara deskriptif (rata-rata, simpangan baku, dan persentase jawaban benar per butir), kemudian dibandingkan secara berpasangan menggunakan uji Wilcoxon pada peserta yang mengikuti kedua tes. Data ganda dan peserta yang tidak mengikuti kedua-dua tes disaring sebelum analisis dilakukan. Produk peserta ditelaah secara deskriptif oleh tim. Untuk keberlanjutan, modul dibagikan kepada peserta dalam bentuk fail digital sebagai bahan pembelajaran mandiri dan panduan penggunaan kedua-dua platform.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

A. Realisasi Kegiatan dan Partisipasi

Kegiatan dihadiri oleh 23 guru, termasuk kepala sekolah, dan berjalan sesuai rancangan dalam dua sesi inti. Pada Sesi 1, peserta mengikuti demonstrasi fitur MagicSchool AI dan ChatGPT lalu langsung mencobanya di perangkat masing-masing. Tidak semua peserta membawa laptop, sehingga sebagian peserta berbagi perangkat atau menggunakan ponsel, sejalan dengan kondisi sekolah yang hanya sekitar 70% gurunya memiliki laptop. Mahasiswa dan dosen tim pengabdi mendampingi peserta yang mengalami kesulitan, misalnya dalam menulis prompt atau menemukan fitur yang dimaksud. Realisasi ini menunjukkan bahwa strategi yang dirancang dapat dijalankan dengan sarana yang tersedia di sekolah, tanpa laboratorium komputer maupun perangkat khusus. Pada Sesi 2, peserta mengerjakan tugas membuat LKPD dan presentasi secara mandiri, dan hasilnya dikumpulkan pada hari yang sama melalui grup WhatsApp.



Gambar 2. Peserta Praktik Dengan Pendampingan Dari Tim

B. Hasil Pretest dan Posttest Literasi AI

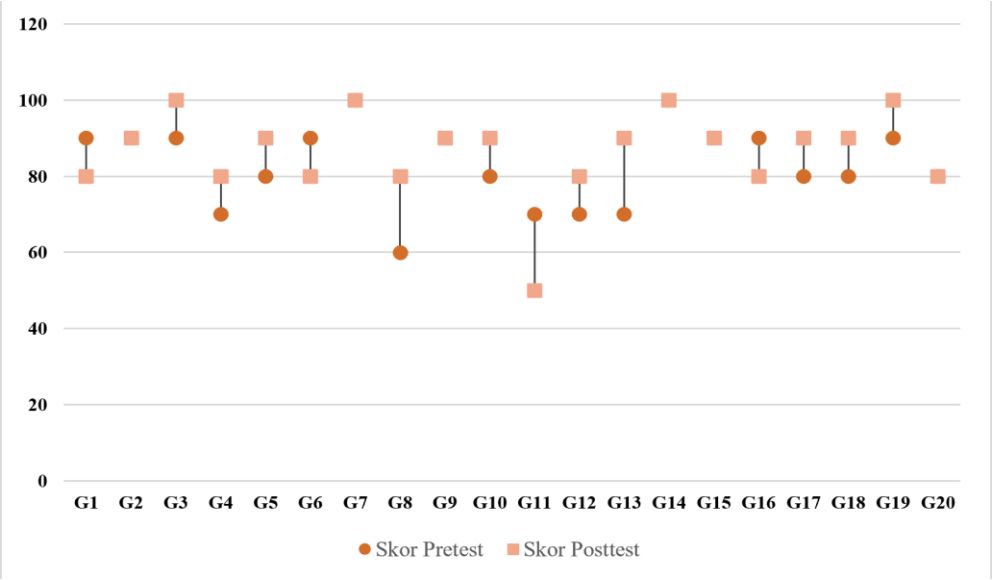
Literasi AI peserta diukur menggunakan soal yang sama pada pretest dan posttest. Setelah data ganda disaring, terdapat 22 pengisi pretest dan 20 pengisi posttest, dengan 20 peserta yang mengikuti kedua tes. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Skor Pretest Dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah pengisi	22	20
Rata-rata skor (SD)	83,64 (10,49)	86,50 (11,37)
Rata-rata pada 20 peserta berpasangan	83,0	86,5

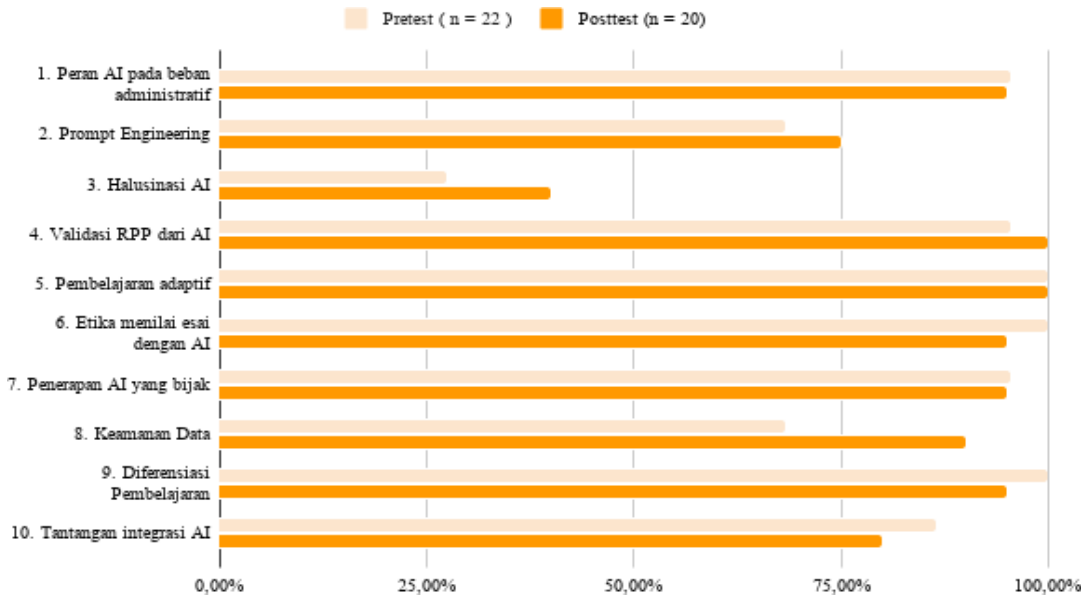
Selisih rata-rata (berpasangan)	+3,5
Peserta skor naik / tetap / turun	10 (50%) / 6 (30%) / 4 (20%)
Uji Wilcoxon	p = 0,15

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 83,64 menjadi 86,50. Pada 20 peserta yang mengikuti kedua tes, rata-rata skor naik 3,5 poin, dari 83,0 menjadi 86,5. Sepuluh peserta (50%) mengalami peningkatan skor, enam peserta (30%) skornya tetap, dan empat peserta (20%) skornya menurun. Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa peningkatan ini belum signifikan secara statistik (p = 0,15). Dengan demikian, peningkatan skor secara keseluruhan tergolong kecil.



Gambar 3. Skor Pretest Dan Posttest Setiap Peserta (N = 20; Kode Anonim)

Persentase jawaban benar pada setiap butir ditampilkan pada Gambar 4. Hasilnya tidak merata. Enam butir (butir 1, 4, 5, 6, 7, dan 9) sudah dijawab dengan benar oleh paling sedikit 95% peserta sejak pretest, sehingga hampir tidak ada ruang untuk perbaikan. Perubahan yang berarti terjadi pada butir keamanan data, yang meningkat dari 68,2% menjadi 90,0%. Butir halusinasi AI naik dari 27,3% menjadi 40,0%, tetapi tetap menjadi butir dengan persentase jawaban benar terendah. Butir prompt engineering meningkat tipis dari 68,2% menjadi 75,0%, sedangkan butir tantangan integrasi AI sedikit menurun dari 86,4% menjadi 80,0%.



Gambar 4. Persentase Jawaban Benar Per Butir Pada Pretest Dan Posttest

C. Luaran Produk Peserta

Sebagai luaran kegiatan, 20 dari 23 peserta (87,0%) mengumpulkan 1 LKPD dan 1 presentasi pembelajaran, sehingga terkumpul 20 LKPD dan 20 presentasi. Produk tersebut mencakup Kelas 1 sampai Kelas 6 sesuai dengan kelas yang diampu oleh masing-masing peserta. Menurut telaah kualitatif tim pengabdi, produk yang dihasilkan tergolong sangat baik. Telaah ini dilakukan secara langsung tanpa menggunakan rubrik penilaian. Dengan demikian, luaran ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan perangkat ajar dalam satu sesi penugasan, tetapi belum menunjukkan peningkatan kompetensi yang terukur.

D. Pengamatan Selama Kegiatan dan Tanggapan Peserta

Selama pelaksanaan kegiatan, tim mengamati tingkat partisipasi dan antusiasme yang sangat tinggi dari para peserta. Para guru menunjukkan respons positif yang signifikan saat mengeksplorasi kemampuan kecerdasan buatan dalam menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen kuis, hingga media presentasi secara efisien. Di antara berbagai fitur yang diperkenalkan, pemanfaatan image generator berbasis AI pada platform ChatGPT menjadi moda yang paling diminati karena kemudahannya dalam merancang ilustrasi visual dan poster pembelajaran yang kontekstual serta relevan dengan kebutuhan kelas.

Pada sesi refleksi di akhir kegiatan, umpan balik kualitatif dihimpun untuk menggali persepsi peserta mengenai manfaat pelatihan. Perwakilan peserta menyampaikan apresiasi atas pendampingan materi yang diberikan, seraya menegaskan bahwa integrasi platform seperti MagicSchool AI dan ChatGPT secara nyata mempermudah guru dalam menyusun perangkat ajar yang lebih interaktif. Peserta juga menekankan pentingnya elemen pembelajaran berbasis visual dan

audiovisual dalam meningkatkan daya tarik serta keterlibatan siswa (student engagement) selama proses belajar-mengajar.

Lebih lanjut, pengalaman ini berhasil mentransformasikan pemahaman awal peserta yang semula hanya sebatas pengenalan dasar menjadi kemahiran praktis yang lebih terarah. Temuan kualitatif ini memberikan gambaran yang jelas mengenai penerimaan teknologi serta pemaknaan positif para guru terhadap dampak nyata dari kegiatan pelatihan ini.

Pembahasan

Kegiatan ini menargetkan peningkatan skor pada paling sedikit 80% peserta, setiap peserta menghasilkan minimal satu media pembelajaran, serta penerapan media pembelajaran di kelas setelah pelatihan. Target luaran produk hampir tercapai, karena 20 dari 23 peserta (87,0%) menghasilkan LKPD dan presentasi, meskipun belum seluruh peserta. Target peningkatan skor belum tercapai karena hanya 50% peserta yang skornya meningkat. Target penerapan di kelas tidak dapat dinilai karena tidak ada pemantauan pasca kegiatan.

Sebanyak 87,0% peserta menghasilkan LKPD dan presentasi dalam satu sesi penugasan, yang menunjukkan bahwa pelatihan yang memadukan demonstrasi dan praktik langsung dapat menghasilkan perangkat ajar yang siap digunakan. Hasil ini sejalan dengan pelatihan penyusunan modul berbantuan AI di SD Aisyiyah 1 Mataram, di mana 80% peserta menghasilkan modul yang memenuhi indikator kualitas (Astini et al., 2025). Perbedaannya, kualitas produk pada kegiatan ini dinilai tanpa rubrik, sehingga kesimpulannya terbatas pada kemampuan peserta dalam menghasilkan produk dan belum menyentuh tingkat kualitasnya.

Peningkatan skor yang kecil tidak berarti pelatihan tidak berguna, melainkan mencerminkan kondisi awal peserta. Rata-rata pretest yang sudah tinggi (83,64) dan banyaknya butir yang dijawab benar oleh hampir seluruh peserta sejak awal (Gambar 4) menunjukkan adanya efek langit-langit, yaitu peserta sudah menguasai sebagian besar materi yang diujikan sehingga posttest tidak dapat menangkap peningkatan lebih lanjut. Kondisi ini berbeda dengan pelatihan guru SD lain yang berangkat dari kemampuan awal yang lebih rendah. Di SD Negeri 13 Palembang, hanya 16,7% guru yang mengenal konsep AI sebelum pelatihan (Yulianti et al., 2024), sedangkan di SD Aisyiyah 1 Mataram skor pretest guru yang datanya ditampilkan berada pada kisaran 55–63 dan meningkat menjadi 75–85 pada posttest (Astini et al., 2025). Dengan titik awal setinggi itu, perbedaan hasil antara kegiatan ini dan kedua kegiatan tersebut wajar terjadi. Selain itu, penggunaan soal yang sama dengan jeda hanya beberapa jam dan jumlah peserta yang kecil membuat hasil tes perlu ditafsirkan dengan hati-hati. Posttest juga dikerjakan menjelang akhir kegiatan yang berlangsung sekitar empat setengah jam, sehingga konsentrasi peserta kemungkinan ikut memengaruhi skor, termasuk pada empat peserta yang skornya menurun.

Ng et al. (2021) membagi literasi AI menjadi aspek memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan etika. Jika hasil tes dibaca dengan kerangka ini, peningkatan paling jelas terjadi pada aspek etika, yaitu keamanan data (dari 68,2% menjadi 90,0%). Pesan bahwa data pribadi siswa tidak boleh dimasukkan ke aplikasi AI relatif mudah dipahami dan diingat ketika disampaikan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan hasil Ding et al. (2024) melaporkan bahwa program pengembangan profesional guru paling banyak meningkatkan aspek pengetahuan dan pemahaman tentang AI, sedangkan penerapan pengetahuan tersebut masih cenderung terbatas. Pada aspek penggunaan, yang ditunjukkan oleh butir prompt engineering, peningkatannya kecil (dari 68,2% menjadi 75,0%). Kondisi ini diduga berkaitan dengan keterbatasan durasi pelatihan yang hanya berlangsung satu hari, mengingat keterampilan menyusun prompt yang efektif memerlukan latihan berulang, umpan balik, dan pengalaman praktik yang berkelanjutan. Kondisi ini diduga berkaitan dengan keterbatasan durasi pelatihan yang hanya berlangsung 1 hari. Lee dan Palmer (2025) menekankan pentingnya proses iteratif dan umpan balik dalam meningkatkan kualitas prompt, sedangkan Moorhouse et al. (2025) menunjukkan bahwa penyusunan prompt oleh calon guru melibatkan proses penyempurnaan yang berulang. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan dengan praktik dan umpan balik berkelanjutan diperlukan untuk memperkuat keterampilan guru dalam menyusun prompt yang efektif.

Pemahaman tentang halusinasi menjadi titik terlemah, dengan hanya 40,0% peserta yang menjawab dengan benar setelah pelatihan. Ini penting karena model bahasa dapat menghasilkan keluaran yang meyakinkan tetapi tidak sesuai dengan fakta (Huang et al., 2025), sehingga guru perlu memeriksa keluaran AI sebelum menggunakannya di kelas (Kasneci et al., 2023; Miao & Cukurova, 2024). Di sisi lain, produk peserta dinilai sangat baik oleh tim. Kedua temuan ini tidak bertentangan, tetapi perlu dibaca bersama: kualitas tampilan dan kesesuaian produk dengan topik tidak otomatis menjamin akurasi isinya, dan telaah tim terhadap produk belum memeriksa akurasi isi secara sistematis. Karena itu, kemampuan peserta dalam mendeteksi kesalahan AI masih perlu diperkuat melalui pelatihan lanjutan atau pendampingan.

Komentar peserta bahwa AI memudahkan penyusunan perangkat ajar menunjukkan bahwa guru memaknai AI terutama sebagai alat bantu yang praktis. Pemaknaan ini sejalan dengan temuan Slamet et al. (2025). Guru SD cenderung memandang AI sebagai alat bantu teknis dan administratif. Meski demikian, peserta juga mengaitkan AI dengan kemudahan belajar siswa melalui materi yang lebih visual, yang menunjukkan bahwa manfaatnya mulai dipandang dari sisi pembelajaran, bukan sekadar efisiensi kerja guru. Karena komentar ini berasal dari satu peserta, kecenderungan tersebut tidak dapat digeneralisasi.

Jika hasil dikaitkan dengan empat permasalahan mitra pada Pendahuluan, ketercapaiannya tidak merata.

- **Masalah (a)**, literasi AI, tercapai sebagian. Pemahaman keamanan data meningkat dengan jelas, tetapi kemampuan mengevaluasi keluaran AI (halusinasi) dan menyusun prompt masih perlu ditingkatkan.
- **Masalah (b)**, keterbatasan sarana, terjawab dalam pelaksanaan. Penggunaan platform berbasis peramban dan ponsel memungkinkan peserta berlatih tanpa laboratorium dan tanpa laptop, serta memastikan seluruh kegiatan dapat berjalan dengan sarana yang tersedia.
- **Masalah (c)**, kemampuan digital yang beragam, dapat diatasi melalui pendampingan langsung. Sebagian besar peserta (87,0%) berhasil menyelesaikan tugas dalam satu sesi meskipun kemampuan awalnya berbeda. Tim belum memiliki data yang menjelaskan mengapa tiga peserta lainnya belum mengumpulkan produk.
- **Masalah (d)**, kebutuhan perangkat ajar, terjawab melalui 20 LKPD dan 20 presentasi yang dihasilkan oleh peserta.

Beberapa hal mendukung kelancaran kegiatan. *Pertama*, antusiasme peserta yang tinggi. *Kedua*, pola pemaparan yang langsung disertai praktik, sehingga peserta dapat melihat hasil AI secara nyata, sejalan dengan pendekatan praktik langsung yang juga digunakan dalam pelatihan di SD Aisyiyah 1 Mataram (Astini et al., 2025). *Ketiga*, fitur pembuatan gambar pada ChatGPT memenuhi kebutuhan akan ilustrasi dan poster. *Keempat*, pendampingan mahasiswa dan dosen membantu peserta dengan tingkat kemampuan digital yang berbeda-beda. *Kelima*, seluruh guru telah memiliki akun belajar.id sehingga dapat mengakses layanan AI tanpa kendala administratif.

Kendala pertama adalah batas penggunaan pada akun ChatGPT, yang membatasi berapa banyak peserta yang dapat mencoba fitur selama waktu praktik. Kendala kedua adalah ketersediaan perangkat, karena tidak semua peserta membawa laptop, sehingga sebagian peserta harus berbagi perangkat atau menggunakan ponsel. Kendala ketiga adalah perbedaan kemampuan digital antarpeserta yang membuat sebagian peserta memerlukan pendampingan lebih banyak. Kendala serupa, yaitu akses internet dan perbedaan literasi digital guru, juga dilaporkan oleh Astini et al. (2025) dan Slamet et al. (2025), sehingga tampaknya merupakan tantangan umum pelatihan AI bagi guru SD.

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan: soal pretest dan posttest identik, jumlah peserta kecil, produk tidak dinilai menggunakan rubrik, serta belum ada pendampingan atau pemantauan setelah kegiatan, sehingga dampak jangka panjang dan penerapannya di kelas tidak dapat disimpulkan. Untuk kegiatan berikutnya, pelatihan lanjutan yang menekankan pemeriksaan akurasi keluaran AI, penggunaan rubrik produk, instrumen yang berbeda pada pretest dan posttest, serta pemantauan penerapan di kelas akan membuat hasil lebih terukur.

Kesimpulan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis AI di SD Negeri 001 Samarinda Utara dapat dilaksanakan dengan sarana terbatas melalui penggunaan ChatGPT dan MagicSchool AI yang diakses melalui peramban atau ponsel, disertai pendampingan langsung. Sebanyak 20 dari 23 guru (87,0%) menghasilkan 1 LKPD dan 1 presentasi pembelajaran. Rata-rata skor literasi AI naik dari 83,64 menjadi 86,50, tetapi peningkatan ini belum signifikan secara statistik dan hanya 50% peserta yang skornya meningkat, karena kemampuan awal peserta sudah tinggi. Peningkatan paling jelas terjadi pada pemahaman keamanan data, sedangkan pemahaman tentang halusinasi AI dan penyusunan prompt masih perlu diperkuat. Dengan demikian, kegiatan ini terutama menghasilkan luaran berupa perangkat ajar, sedangkan dampaknya terhadap pengetahuan guru belum terukur secara meyakinkan. Disarankan pelatihan lanjutan yang menekankan pemeriksaan akurasi keluaran AI, pendampingan pasca kegiatan, penilaian produk menggunakan rubrik, serta penggunaan instrumen tes yang berbeda pada pretest dan posttest.

Daftar Pustaka

Astini, B. I., Hayati, M., & Hasanah, N. (2025). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence dalam Penyusunan Modul Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 9*(5), 3873–3881. https://journal.ummat.ac.id/

Boer, K. M., Wati, M., Nurliah, N., Ilham, M. A., & Latifa, L. (2026). Generative Artificial Intelligence as an Adaptive Medium to Optimize Interactive Learning for Teachers at Public Special Schools. *Plakat: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat, 8*(1). https://doi.org/10.30872/plakat.v8i1.26200

Buchori, A., Haryati, T., Rahmawati, N. D., Prayito, M., & Prasetyowati, D. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru-Guru di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. *Archive: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 198–213. https://doi.org/10.55506/arch.v5i1.197

Ding, A.-C. E., Shi, L., Yang, H., & Choi, I. (2024). Enhancing Teacher AI Literacy and Integration Through Different Types of Cases in Teacher Professional Development. *Computers and Education Open, 6*, Article 100178. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100178

Hanis, M., & Wahyudin, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1199–1207. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2252

Huang, L., Yu, W., Ma, W., Zhong, W., Feng, Z., Wang, H., Chen, Q., Peng, W., Feng, X., Qin, B., & Liu, T. (2025). A Survey on Hallucination in Large Language Models: Principles, Taxonomy, Challenges, and Open Questions. *ACM Transactions on Information Systems, 43*(2), Article 42. https://doi.org/10.1145/3703155

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., & 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

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025a). *Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 127/P/2025 tentang Pedoman Implementasi Koding dan Kecerdasan Artifisial pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. https://www.kemendikdasmen.go.id/pengumuman/13654-kepmendikdasmen-tentang-pedoman-implementasi-koding-dan-kecerdasan-artifisial-pada-paud-dikdasmen

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025b). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. https://www.kemendikdasmen.go.id/pengumuman/13206-permendikdasmen-no13-tahun-2025-tentang-perubahan-permendibudristek-no12-tahun-2024

Lee, D., & Palmer, E. (2025). Prompt Engineering in Higher Education: A Systematic Review to Help Inform Curricula. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 22*, Article 7. https://doi.org/10.1186/s41239-025-00503-7

Meyer, J. G., Urbanowicz, R. J., Martin, P. C. N., O'Connor, K., Li, R., Peng, P.-C., Bright, T. J., Tatonetti, N., Won, K. J., Gonzalez-Hernandez, G., & Moore, J. H. (2023). ChatGPT and Large Language Models in Academia: Opportunities and Challenges. *BioData Mining, 16*, Article 20. https://doi.org/10.1186/s13040-023-00339-9

Miao, F., & Cukurova, M. (2024). *AI Competency Framework for Teachers*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/ZJTE2084

Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693?locale=en

Moorhouse, B. L., Ho, T. Y., Wu, C., & Wan, Y. (2025). *Pre-Service Language Teachers' Task-Specific Large Language Model Prompting Practices*. RELC Journal. https://doi.org/10.1177/00336882251313701

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI Literacy: An Exploratory Review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2*, Article 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2025). *Panduan Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial untuk Guru*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sintiawati, N., Rini, N. S., Purnamawati, F., Hilmi, M. I., & Syarifah, N. (2026). Hands-on Methods Training Strategy Through Case Study in The Great Parents School (SOTH) Program in Sumbersari District. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, 15*(1), 14–20. https://doi.org/10.22460/empowerment.v15i1.7137

Slamet, Fitria, M., & Laventia, F. (2025). Pemaknaan Guru terhadap Peran Artificial Intelligence (AI) dalam Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS), 4*(3), 884–889. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2074

Susanti, E., Nurnawati, E. K., Ariyana, R. Y., & Sholeh, M. (2026). Pelatihan Desain Konten Berbasis Hands-on Training (Praktik Langsung) untuk Santri Putri Pondok Pesantren Kun Sholihan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS, 4*(3), 423–432. https://doi.org/10.59407/jpki2.v4i3.3925

Wati, M., Septiarini, A., Puspitasari, N., Hairah, U., Azzahra, R., & Agustina, M. (2025). Teknologi AI untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di SMP Patra Dharma 1 Balikpapan. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 5*(1), 275–282. https://doi.org/10.59025/4k6zav55

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