

## PELATIHAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DI SMAN 1 MRANGGEN DEMAK

**Ipah Budi Minarti<sup>1</sup>, Atip Nurwahyunani<sup>2</sup>, Rivanna Citraning Rachmawati<sup>3</sup>, Fibria Kaswinarni<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, FPMIPATI, Universitas PGRI Semarang  
e-mail: atip.momskenzie@gmail.com

### Abstrak

Pada era modern saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat salah satunya sistem AI atau Artificial Intelligence. Artificial Intelligence mulai mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi. Akan tetapi, hal ini tidak sejalan dengan fakta di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SMA N 1 Mranggen diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran dan belum memanfaatkan potensi AI dalam menunjang proses pembelajaran maupun asesmen. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim PKM melakukan pelatihan AI untuk meningkatkan kompetensi guru SMAN 1 Mranggen. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahap yakni : a) Penjelasan materi tentang AI meliputi pemanfaatan AI dalam menyusun media dan asesmen pembelajaran, serta b) Praktik dan pendampingan pembuatan media dan asesmen berbasis AI. Beberapa materi yang disampaikan antara lain penjelasan tentang potensi AI dalam pembelajaran, penjelasan dan praktik pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Magicschool, Wepik, Canva, Gamma AI serta praktik pembuatan asesmen berbasis AI menggunakan aplikasi Conker AI dan Liveworksheet. Kegiatan pelatihan ini mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta pelatihan. Hal ini tampak dari antusiasme peserta dalam mengajukan pertanyaan baik saat penjelasan materi maupun saat praktik. Selain itu, berdasarkan angket yang diisi oleh peserta pelatihan di akhir sesi, diketahui bahwa pelatihan AI ini juga telah meningkatkan ketrampilan peserta pelatihan dalam mengoperasikan AI dalam menyusun perangkat pembelajaran (modul ajar) sebesar 96,7%, bahan ajar sebesar 100%, media pembelajaran sebesar 93,3%, LKPD sebesar 93,3%, dan asesmen sebesar 96,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan AI ini telah mampu 1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi AI, 2) meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang melibatkan penggunaan AI untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas kelas, 3) meningkatkan kemampuan menyusun mekanisme penilaian kinerja guru dalam menerapkan teknologi AI dalam pengajaran, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan profesional lebih lanjut.

**Kata Kunci** : Artificial Intelligence, Asesmen, Pelatihan, Pembelajaran, Teknologi

### Abstract

In this modern era, technological developments are developing very rapidly, one of which is the AI or Artificial Intelligence system. Artificial intelligence is starting to play a role in learning activities in schools and universities. However, this is not in line with the facts on the ground. Based on the results of interviews with the Principal of SMA N 1 Mranggen, it is known that teachers have difficulty understanding and applying the latest technology in the learning process and have not utilized the potential of AI in supporting the learning and assessment process. Based on these problems, the team conducted AI training to improve the competence of teachers at SMAN 1 Mranggen. This training activity was carried out in several stages, namely: a) Explanation of material about AI including the use of AI in compiling learning media and assessments, and b) Practice and assistance in creating AI-based media and assessments. Some of the material presented included an explanation of the potential of AI in learning, explanation and practice of creating presentation media using the Magicschool, Wepik, Canva, Gamma AI applications as well as practice of creating AI-based assessments using the Conker AI and Liveworksheet applications. This training activity received a very positive response from the training participants. This can be seen from the participants' enthusiasm in asking questions both when explaining the material and during practice. Apart from that, based on the questionnaire filled out by training participants at the end of the session, it is known that this AI training has also

increased the training participants' skills in operating AI in compiling learning tools (teaching modules) by 96.7%, teaching materials by 100%, learning media by 93.3%, Worksheet by 93.3%, and assessments by 96.6%. Thus, it can be concluded that this AI training has been able to 1) increase teachers' understanding and skills in implementing AI technology, 2) increase teachers' abilities in designing and implementing learning strategies that involve the use of AI to increase classroom effectiveness and interactivity, 3) increase the ability to develop teacher performance assessment mechanisms in implementing AI technology in teaching, which can be used as a basis for further professional development.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Assessment, Training, Learning, Technology

## PENDAHULUAN

SMAN 1 Mranggen terletak di Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah. Mranggen adalah sebuah kecamatan yang terletak di perbatasan antara Kabupaten Demak dan Kota Semarang, membuat lokasi ini strategis karena dekat dengan pusat ekonomi dan Pendidikan. Posisi geografis Mranggen yang berdekatan dengan Kota Semarang membuka peluang besar untuk akses ke sumber daya pendidikan, teknologi, dan ekonomi. Semarang sebagai ibu kota provinsi menjadi pusat perkembangan teknologi dan inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Mranggen. Mranggen memiliki populasi muda yang cukup besar, memberikan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi dan integrasi teknologi. Banyak siswa di SMAN 1 Mranggen memiliki minat yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk AI. Sebagai daerah yang strategis, Mranggen memiliki kesempatan untuk menjadi pusat pendidikan dan pelatihan yang terintegrasi dengan teknologi. Pengembangan kompetensi guru dalam AI dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih maju dan siap bersaing di tingkat nasional dan internasional. Dekatnya Mranggen dengan pusat bisnis dan pendidikan di Semarang membuka peluang untuk kolaborasi dengan institusi pendidikan tinggi, lembaga penelitian, dan sektor industri untuk pengembangan kurikulum yang berbasis teknologi. Masih ada kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan, yang mengakibatkan perbedaan akses terhadap teknologi dan informasi. Pelatihan AI dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan ini dengan memberdayakan guru-guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Program Studi Pendidikan Biologi melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat berkolaborasi dengan SMAN 1 Mranggen.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 1 Mranggen, Demak selama 2 bulan mulai bulan Agustus hingga Oktober 2024. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini yakni ceramah, simulasi serta praktek langsung mengenai Artificial Intelligence. Metode pendekatan dari masing-masing solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra di antaranya dengan memberikan materi terkait pembelajaran berbasis AI mulai dari perancangan modul pembelajaran/ bahan ajar berbasis AI, video berbasis AI, pembuatan LKPD hingga asesmen berbasis AI kemudian diukur pengetahuan dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan berbasis AI. Tim pelaksana PKM UPGRIS sebagai inisiator membantu dalam penyampaian materi dengan menghadirkan narasumber yang berkompeten, serta sebagai penyedia materi pelatihan, sedangkan pihak mitra (menyediakan tempat pelaksanaan, peserta yang terdiri dari guru). Untuk hasil kegiatan yang diperoleh melalui evaluasi terhadap hasil lembar kuisisioner/ angket. Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan melakukan analisa pasca kegiatan yaitu melakukan evaluasi terhadap hasil lembar kuisisioner/evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diterima direncanakan untuk perbaikan dalam kegiatan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM pelatihan Artificial Intelligence (AI) sebagai upaya peningkatan kompetensi guru di SMAN 1 Mranggen ini diawali dengan kegiatan survey lapangan dan wawancara dengan Kepala SMAN 1 Mranggen untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan wawancara diperoleh data bahwa permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah: 1) guru mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran dan 2) guru

belum memanfaatkan potensi AI dalam menunjang proses pembelajaran maupun asesmen. Melalui hasil survey lapangan dan wawancara ini, tim PKM menyusun rangkaian kegiatan pelatihan Artificial Intelligence (AI) yang kemudian disampaikan kepada guru SMA N 1 Mranggen sebagai mitra. Kegiatan ini disambut sangat baik oleh Kepala SMAN 1 Mranggen.

Kegiatan pelatihan ini meliputi penjelasan materi dari tim, dilanjutkan dengan simulasi, dan praktek/ workshop oleh peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan AI diawali dengan pembukaan oleh Kepala SMA N 1 Mranggen yang diikuti oleh 41 guru. Setelah dibuka oleh Kepala SMA N 1 Mranggen, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian sambutan oleh ketua tim PKM, Ibu Rivanna Citraning Rachmawati, S.Si, M. Pd sekaligus sosialisasi tentang gambaran kegiatan dan pendahuluan materi tentang Potensi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Pada penyampaian pendahuluan materi ini, guru-guru diberikan gambaran tentang definisi, tujuan, dan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Selain itu, guru-guru juga diberikan wawasan tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran antara lain: a) Mentor virtual, b) Voice assistant (pengguna dapat belajar tanpa harus membaca berkat fitur asisten suara atau voice assistant, pengganti suara), c) Smart content (menyediakan bahan bacaan terbaru dari buku-buku yang baru dirilis serta pencari informasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang tercakup dalam bidang pendidikan), d) Presentation translator (menjelaskan atau mempresentasikan sebuah teks dari bahasa yang berbeda ke dalam bahasa yang diinginkan).

Materi kedua disampaikan oleh Ibu Aurora Nur Aini, M. Si, narasumber dari Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang. Materi kedua yang disampaikan ini adalah pembuatan modul ajar berbasis AI menggunakan aplikasi MagicSchool. MagicSchool adalah solusi komprehensif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran (Aribowo, 2024). MagicSchool adalah sebuah rancangan pendidikan yang memikat dan memiliki ide dari tema dari dunia sihir dan fantasi (Qura dkk., 2024). MagicSchool memungkinkan interaksi yang dinamis antara guru dan peserta didik melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. MagicSchool AI memiliki keunggulan yang luar biasa dalam merancang rencana pembelajaran yang mudah dipahami. Dengan teknologi canggihnya, MagicSchool AI dapat mengenali gaya belajar masing-masing peserta didik dan menyesuaikan rencana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Selain dilatihkan aplikasi untuk membuat modul ajar secara instan, materi berikutnya yang dilatihkan adalah pemanfaatan AI dalam pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Wepik dan Canva. Wepik adalah platform desain grafis yang revolusioner, memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menakjubkan dengan mudah dan cepat. Kelebihan utama Wepik AI adalah kemampuannya untuk menghasilkan desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.

Selain dijelaskan tentang pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Wepik AI, peserta pelatihan juga disampaikan teknik pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ibu Fibria Kaswinarni, M. Si. Canva adalah pembuat PPT interaktif berbasis web, yang menyediakan pengguna tanpa perlu mengunduh atau memasang desain PPT interaktif. Canva memiliki fitur yang disebut Magic Design, yang dapat membuat desain secara otomatis berdasarkan masukan pengguna. Dengan fitur ini, pengguna dapat menghasilkan desain slide yang menarik hanya dalam beberapa langkah. Salah satu fitur unggulan Canva AI adalah Text to Presentation. Dengan fitur ini, pengguna hanya perlu memasukkan deskripsi atau poin utama yang ingin ditampilkan dalam presentasi, lalu AI akan secara otomatis membuat slide berdasarkan teks tersebut.

Materi yang kelima disampaikan oleh Ibu Atip Nurwahyunani, S. Si, S. Pd, M. Pd mengenai pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Gamma AI. Gamma adalah platform berbasis AI yang menyederhanakan pembuatan presentasi yang menakjubkan dan menarik. Kelebihan pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi Gamma AI antara lain: 1) Meningkatkan keterlibatan siswa: dengan fitur interaktif dan simulasi yang menarik, 2) Memfasilitasi pembelajaran diferensial, 3) Peningkatan daya ingat dan pemahaman: visualisasi interaktif dan simulasi membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep-konsep sulit.

Materi yang terakhir disampaikan oleh Ibu Ipah Budi Minarti, M. Pd dan Bapak Wijayanto, M. Kom yaitu tentang pemanfaatan AI dalam asesmen pembelajaran. Pemateri menyampaikan bahwa penilaian otomatis menggunakan AI dapat membantu pendidik dalam menilai latihan dan ujian dengan cepat dan akurat, sehingga guru dapat fokus pada tugas yang lebih penting. Beberapa kelebihan penggunaan AI dalam asesmen pembelajaran antara lain: 1) meningkatkan efisiensi, efektivitas,

akurasi, dan motivasi, 2) umpan balik terperinci: memperkaya pengalaman belajar, 3) umpan balik tepat waktu: mendukung kemajuan siswa, 4) personalisasi pembelajaran: menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, 5) analisis data pembelajaran: mengoptimalkan proses belajar mengajar, 6) deteksi pola dan tren: mengidentifikasi kebutuhan siswa, 7) pengembangan keterampilan berpikir kritis. Beberapa aplikasi yang dilatihkan dalam pelatihan ini antara lain: Conker AI dan Live worksheet.

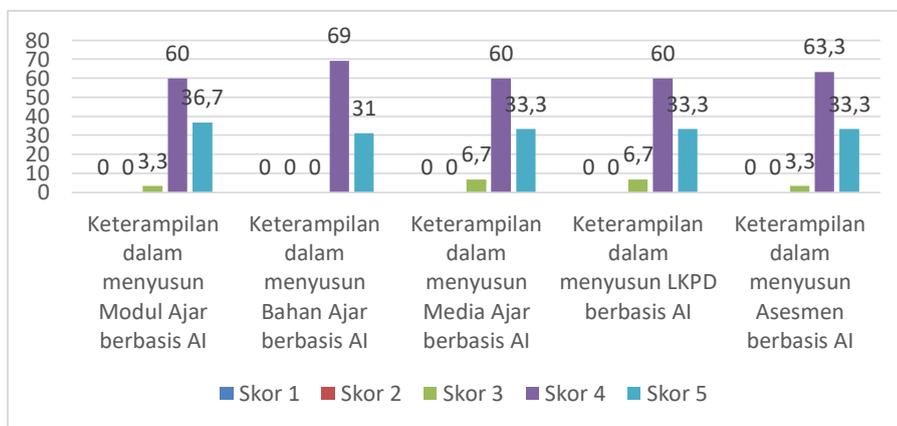


Gambar 1. Penjelasan materi tentang pemanfaatan AI dalam asesmen pembelajaran dan pendampingan praktik penggunaan aplikasi Conker AI dan Liveworksheet oleh Ibu Ipah Budi Minarti, M. Pd dan Bapak Wijayanto, M. Kom

Conker adalah alat kuis berbasis AI yang dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat kuis yang sesuai dengan standar pendidikan. Dengan hanya beberapa klik, pengguna dapat membuat berbagai jenis pertanyaan yang interaktif dan menarik, serta dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dengan menggunakan Conker AI, siswa dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka dengan lebih efektif. Alat ini juga memberikan laporan perkembangan yang detail kepada guru dan orang tua, sehingga mereka dapat memberikan bantuan yang sesuai.

Live Worksheets adalah aplikasi yang membantu para guru dalam membuat materi dan soal agar lebih interaktif dengan berbagai macam jenis aktivitas seperti drag and drop, matching, multiple choice, dll. Lembar kerja ini dinilai ramah lingkungan karena tidak perlu di-print dan menghemat kertas, siswa cukup menyediakan kuota internet saja untuk mengaksesnya. Fatima dkk (2022) dalam penelitiannya menjelaskan kelebihan liveworksheet dibanding LKPD cetak (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan smartphone atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan.

Untuk mengetahui respon dan peningkatan pengetahuan serta keterampilan peserta pelatihan secara menyeluruh, tim PKM meminta peserta pelatihan untuk mengisi angket di akhir sesi. Angket diberikan dalam bentuk google form yang berisi 12 item pertanyaan. Berdasarkan analisis angket diperoleh hasil sebagai berikut: materi AI yang disampaikan memberi pengetahuan baru tentang platform AI bagi para peserta pelatihan. Peserta pelatihan menyatakan bahwa pelatihan AI ini membuat peserta pelatihan mudah memahami materi, menyenangkan, sangat bermanfaat, dan merasakan kemudahan dalam menyusun perangkat pembelajaran. Hal ini didukung oleh data pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik peningkatan keterampilan peserta pelatihan dalam

## penyusunan perangkat pembelajaran berbasis AI

Berdasarkan Gambar 2, tampak bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan keterampilan dalam penyusunan modul ajar berbasis AI sebesar 60% (skor 4) dan 36,7% (skor 3). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa 96,7% peserta pelatihan merasakan kemudahan dalam penyusunan modul ajar berbasis AI. Penggunaan aplikasi MagicSchool AI yang dilatihkan sangat memudahkan peserta pelatihan dalam menyusun modul ajar secara instan karena peserta hanya tinggal mengetikkan jenjang kelas yang dituju, tujuan pembelajaran, kurikulum yang dijadikan sebagai acuan, dan model pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, modul ajar telah siap untuk diunduh dan digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri (2024) yang menyatakan bahwa aplikasi MagicSchool memiliki kelebihan antara lain: 1) inovatif: MagicSchool merupakan website inovatif yang memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan mutu pembelajaran, 2) personalisasi: kemampuan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu, 3) efisiensi: fitur-fitur AI pada MagicSchool membantu dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Berdasarkan Gambar 11 juga dapat diketahui bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan keterampilan dalam penyusunan bahan ajar sebesar 100% (skor 4: 69%, skor 3: 31%) dan media ajar berbasis AI sebesar 93,3% (skor 4: 60%, skor 3: 33,3%). Penggunaan aplikasi Wepik dan Canva sangat memudahkan peserta pelatihan dalam menyusun bahan ajar dan media presentasi secara instan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatonah et. al (2024) yang menyatakan bahwa melalui aplikasi Wepik guru dapat dengan mudah membuat gambar, ilustrasi, atau grafik yang memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Fahira & Amina (2024) menyatakan bahwa aplikasi Wepik memiliki kelebihan antara lain sangat mudah mendesain produk yang digunakan dan membantu meningkatkan keterampilan sehingga mendorong ide-ide kreatif. Yudi et al (2024) menyatakan bahwa pelatihan AI dengan Wepik telah dapat meningkatkan keterampilan pemuda pemudi gereja dalam merancang presentasi yang menarik dan informatif untuk dapat digunakan.

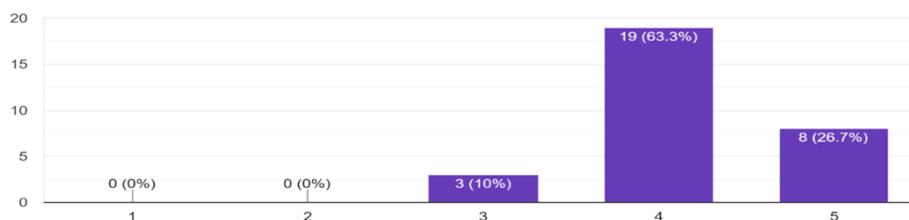
Selain Wepik, pelatihan penggunaan Canva juga sangat memudahkan peserta pelatihan dalam menyusun media presentasi dengan cepat. Hal ini sejalan dengan penelitian Lismayani et al (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbasis AI yang diikuti oleh 35 guru di Kabupaten Jeneponto memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan para peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain efisiensi, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan. Peserta telah dapat membuat media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara efektif. Selain itu, penelitian Barus (2024) juga menyatakan bahwa melalui adanya pelatihan tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai alat desain media pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan para guru dalam merancang media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022) bahwa melalui canva for education ini seorang guru dapat membuat dan mendesain sendiri berbagai macam bahan ajar baik yang berbasis grafis, voice, maupun video, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran daring maupun luring.

Canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif (Kusuma, dkk, 2023). Canva memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran dan memungkinkan guru dan untuk menerapkan pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, teknologi, dan manfaat lainnya (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Aplikasi Canva membantu guru menjadi kreatif dan guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan template yang sudah ada untuk mengubahnya sesuai dengan materi pelajaran. Mereka juga dapat membuat presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang relevan dengan materi pelajaran (Cindy Paramita Citradevi, 2021). Adapun kelebihan dari aplikasi Canva menurut Sari & Halidin (2023) antara lain 1). Dilengkapi berbagai macam design yang menarik, 2). Guru semakin kreatif dalam menciptakan media pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, 3). Efisiensi waktu dan memiliki kepraktisan dalam melakukan desain media pembelajaran, 4). Laptop dan gadget dapat difungsikan sebagai alat untuk melakukan desain pembelajaran. Gambar 11 juga menunjukkan bahwa 93,3% peserta pelatihan (skor 4: 60%, skor 3: 33,3%) telah mengalami peningkatan keterampilan dalam menyusun LKPD melalui aplikasi Liveworksheet. Hal ini sejalan dengan penelitian Widiyani & Pramudiani (2021) yang menyatakan bahwa keunggulan LKPD yang

dikembangkan dari Liveworksheet dibandingkan dengan LKPD lain yakni lebih efisien karena tidak perlu menggunakan kertas, dan lebih efektif karena dapat memuat berbagai jenis latihan. Menurut Widyaningrum, dkk dalam Suharsono & Handayani (2022) situs Liveworksheet adalah sebuah platform di mana kita bisa membulat bahan ajar yang dapat diisi dengan berbagai jenis multimedia interaktif, sehingga LKPD dapat divariasikan. Penggunaan LKPD berbasis Liveworksheet dapat dijadikan sarana bagi guru untuk menuangkan inovasi dan kreativitasnya dalam membuat langkah kegiatan menggunakan berbagai fitur yang tersedia agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan (Rahayu et al, 2024). Aplikasi Liveworksheet menunjang pembelajaran online agar menjadi lebih menarik sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai (Nirmayani, 2022). Huramma & Sylvia (2022) juga menyatakan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet ini memiliki berbagai keunggulan seperti berikut: E-LKPD berbasis Liveworksheet lebih efektif dan interaktif karena siswa dapat mengerjakan soal-soal langsung pada E-LKPD tersebut, peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran, dengan E-LKPD berbasis Liveworksheet ini, guru dapat meningkatkan kreativitas dengan banyaknya fitur dan jenis soal, guru dan siswa dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh, E-LKPD ini lebih fleksibel karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Pelatihan AI ini telah mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menyusun asesmen berbasis AI. Hal ini tampak dari Gambar 11 yang menunjukkan bahwa 96,6% (skor 4: 63,3%, skor 3: 33,3%) peserta telah meningkat keterampilannya dalam penyusunan asesmen berbasis AI. Penggunaan aplikasi Conker AI sangat memudahkan peserta dalam menyusun asesmen. Hal ini sejalan dengan penelitian Kismiati et al (2023) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan Conker AI ini guru menjadi lebih efisien dalam memanfaatkan waktu dalam mempersiapkan perangkat mengajar. Sari et al (2024) menyatakan bahwa aplikasi Conker AI di SMK Reformasi dapat membantu tugas administrasi guru dalam hal memberikan tugas harian dan ulangan harian.

Pelatihan AI ini juga telah meningkatkan motivasi peserta pelatihan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang lebih menarik. Melalui motivasi ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif melalui beberapa aplikasi berbasis AI yang telah dilatihkan. Dengan antusiasme ini, peserta pelatihan juga termotivasi untuk mentransfer pengetahuan tentang AI ke rekan yang belum paham. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Grafik persentase motivasi peserta pelatihan untuk mentransfer pengetahuan tentang AI ke rekan yang belum paham

## SIMPULAN

Pelatihan AI oleh tim PKM UPGRIS telah mampu 1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi AI, 2) meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang melibatkan penggunaan AI untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas kelas, 3) meningkatkan kemampuan menyusun mekanisme penilaian kinerja guru dalam menerapkan teknologi AI dalam pengajaran, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan profesional lebih lanjut.

## SARAN

Saran yang diberikan dari adanya kegiatan ini adalah perlu dilakukan pelatihan pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran secara berkala agar kemampuan dan keterampilan guru semakin meningkat.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih ditujukan kepada LPPM Universitas PGRI Semarang yang telah mendanai kegiatan PKM ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aribowo, E. K. 2024. MagicSchool: Aplikasi Pintar untuk Guru Cerdas. Diakses pada tanggal 3 Desember 2024. <https://www.erickunto.com/2024/07/magicschool-aplikasi-pintar-untuk-guru-cerdas.html>
- Barus, C. S. A. 2024. Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. *ARDHI : Jurnal Pengabdian Dalam Negri*. 2 (3): 50-59. DOI: <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i3.453>.
- Citradevi, C. P. 2021. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(2): 270–275. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>.
- Fahira, S. M. & Amini, R. 2024. Pengembangan LKPD pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Wepik Berbasis Radec Berbantuan Mind Map di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (2): 2353-2361. ISSN Cetak: 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13648>. *Jurnal Merpati: Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Logistik dan Bisnis Internasional*. 5 (2): 49-56. <https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/merpati>.
- Fatima, I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(5): 8161–8170. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3762>.
- Fatonah, R. N. S et. al. 2024. Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Alat Pendukung Pembelajaran di MA Multiteknik Asih Putera.
- Hurrahma, M. & Sylvia, Ike. 2022. Efektivitas E-LKPD Berbasis Liveworksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA N 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. 4 (1): 14-22. ISSN: 2715-1735 (Online) – 2686-3413 (Print). DOI: <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.193>.
- Kismiyati, D. A., et al. 2023. Pemberdayaan Guru SMP di Kota Tangerang Selatan dalam Pemanfaatan Sumber Belajar Online Bidang Matematika dan Sains dengan Pendekatan TPACK. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Terbuka*. 488-499. ISSN 2964 -9315 (Online).
- Kusuma, A. N. et al. 2023. *The Art of Leadership : Be The Extraordinary Level Leader*. Eureka Media Aksara.
- Lismayani, A et al. 2024. PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 3 (2): 300-307. e-ISSN: 2962-8776. Doi. 10.35880/jhp2m.v3i2.4687.
- Nirmayani, L. H. 2022. Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (1): 9-16. ISSN 2721-3935. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.
- Putri, R. N, Mahfudzah, K. I, & Khaerunnisa. 2024. Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Media Magic School Berbasis Artificial Intelligence (AI) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*. 1748-1754. E-ISSN: 2721-6349. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23764>.
- Qura, U., Rahmayanti, I., & Mulyani, S. 2024. Pelatihan Pembuatan Soal Pilihan Ganda Menggunakan Artificial Intelligence pada Guru-guru di SD Muhammadiyah 2 Sukmajaya. *Jurnal Abdidas*. 5(3): 165–173. <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/921>.
- Rahayu, B, Kartono & Salimi, A. Pengembangan LKPD Berbasis Liveworksheet pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. *As Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 6 (3): 338-353. p-ISSN : 2656-4912. e-ISSN : 2656-4785. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4587>.
- Sari, D.W, et al. 2024. Penerapan Aplikasi Conker Berbasis AI pada SMK Reformasi. *Madani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 10 (1): 51-60. P-ISSN: 2442-5931 / E-ISSN: 2723-5335. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/madani>.

- Sari, D. U & Halidin. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Artificial Intelegence Berbasis Canva. *SAINTIFIK: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*. 9 (2): 315-322. ISSN 2407-4098 (print). ISSN 2622-8904 (online). DOI:10.31605/saintifik.v9i2.450.
- Suharsono, S., & Handayani, S. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets dalam Pembelajaran Online. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 121–126. <https://doi.org/10.33366/ilg.v4i2.2995>.
- Widiyani, A & Pramudiani, P. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. 5 (1): 132-141. P-ISSN: 2581-1843. E-ISSN: 2581-1835. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/53176>.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Yudi et al. 2024. Pelatihan Membuat Slide Presentasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) Menggunakan Wepik untuk Komunitas Pemuda-Pemudi GPSI Wilayah Medan Utara. *Jurnal Minfo Polgan*. 13 (1): 979-986. e-ISSN : 2797-3298, p-ISSN : 2089-9424. DOI : <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13868>.