

## Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMA melalui Pelatihan Pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam Pembelajaran Interaktif

Terttiaavini<sup>1\*</sup>, Agustina Heryati<sup>2</sup>, Septa Cahyani<sup>3</sup>, Indah Pratiwi Putri<sup>4</sup>, Tedy Setiawan Saputra<sup>5</sup>, Lesfandra<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Indo Global Mandiri, Palembang, Indonesia

<sup>5</sup> STIE APRIN, Palembang, Indonesia

<sup>6</sup> Destinasi Pariwisata, Politeknik Sains Seni Rekayasa, Bogor, Indonesia

\*e-mail korespondensi: avini.saputra@uigm.ac.id

### Abstract

The digital transformation in education requires teachers to have adaptive technological competencies, especially in utilizing artificial intelligence (AI) to support learning. However, many high school teachers still lack knowledge on how to use AI, particularly ChatGPT, as an interactive learning tool. This community service program. The methods included interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice. A total of aimed to improve teachers' digital competencies through training on the use of AI and ChatGPT in teaching 30 teachers from SMA Negeri 2 Banyuasin 1 participated in the training. Evaluation results showed a significant improvement in understanding, with the average pretest score of 56.3 rising to 87.8 in the posttest. Additionally, 90% of participants were able to independently create teaching materials using ChatGPT. In conclusion, this training effectively enhanced teachers' digital competencies and can serve as a model for future programs supporting technology-based learning in schools.

**Keywords:** ChatGPT; Artificial intelligence; Digital competency; Digital competency; Teacher training

### Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk memiliki kompetensi teknologi yang adaptif, khususnya dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk pembelajaran. Namun, masih banyak guru SMA yang belum cara memanfaatkan AI, khususnya ChatGPT, sebagai media pendukung pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam proses belajar mengajar. Metode kegiatan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung oleh peserta. Sebanyak 30 guru dari SMA Negeri 2 Banyuasin 1 mengikuti pelatihan ini. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 56,3 dan peningkatan posttest menjadi 87,8. Selain itu, sebanyak 90% peserta mampu memproduksi perangkat ajar berbasis ChatGPT secara mandiri. Kesimpulannya, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan dapat menjadi model pelatihan selanjutnya untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

**Kata Kunci:** ChatGPT; Kecerdasan buatan; Kompetensi digital; Pelatihan guru; Pembelajaran interaktif

Accepted: 2025-05-07

Published: 2025-07-04

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Kurniawan et al., 2024). Transformasi digital di dunia pendidikan menuntut tidak hanya siswa, tetapi juga guru sebagai garda terdepan pembelajaran untuk mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi tersebut. Salah satu terobosan teknologi yang mencuri perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah pemanfaatan AI Generatif, khususnya aplikasi ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI (Budi Minarti et al., 2025; Pamungkas et al., 2024).

Aplikasi ChatGPT memiliki kemampuan menghasilkan teks, menjawab pertanyaan, menyusun ringkasan materi, membuat soal latihan, hingga merancang rencana pembelajaran secara otomatis dan efisien. Kemampuan ini membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan

bahwa sebagian besar guru di Indonesia, terutama di daerah, belum memahami secara mendalam cara memanfaatkan teknologi ini secara optimal (Lawi et al., 2023).

SMA Negeri 2 Banyuasin 1, yang berlokasi di Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pendidikan. Meskipun demikian, sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam penguasaan dan pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam kegiatan pembelajaran (Terttiaavini & Saputra, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh tim pengusul pada bulan Juli 2024, dari total 30 guru aktif di sekolah tersebut, sebanyak 22 guru (73,3%) belum pernah menggunakan aplikasi AI seperti ChatGPT dalam pembelajaran. Sementara itu, hanya 4 guru (13,3%) yang mengetahui ChatGPT secara teoritis namun belum pernah mengintegrasikannya dalam perangkat ajar atau media pembelajaran.

Mayoritas guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dan belum terbiasa menggunakan alat bantu digital yang interaktif. Survei menggunakan instrumen Google Form yang dilakukan terhadap 30 guru menunjukkan bahwa:

- Sebanyak 76,7% guru mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat ajar secara cepat, khususnya untuk pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka.
- Sebanyak 63,3% guru belum mampu membuat media ajar digital yang menarik secara mandiri.
- Sebanyak 86,7% guru menyatakan minat untuk mempelajari teknologi baru yang dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya AI.

Tingginya semangat belajar dan potensi pengembangan yang dimiliki para guru, di tengah adanya kesenjangan kompetensi digital, menjadikan pelatihan pemanfaatan teknologi AI seperti ChatGPT sangat relevan untuk dilaksanakan. Pelatihan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan digital serta mendorong peningkatan kualitas pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan abad ke-21 (Pratiwi & Yunus, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian dari Universitas Indo Global Mandiri, STIE Aprin dan Politeknik Sains Seni Rekreasi, menyusun Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru SMA melalui pelatihan penggunaan ChatGPT dan aplikasi AI lainnya dalam pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan ini dirancang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis, dengan pendekatan berbasis workshop dan pendampingan langsung yang memungkinkan guru mengimplementasikan materi pelatihan secara nyata dalam kelas.

## **1. Tujuan Kegiatan**

### **Tujuan Umum:**

Meningkatkan kompetensi digital guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1 melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi AI (ChatGPT) dalam proses pembelajaran interaktif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

### **Tujuan Khusus:**

1. Memberikan pemahaman dasar kepada guru tentang konsep dan peran Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan.
2. Melatih guru dalam menggunakan ChatGPT untuk menyusun perangkat ajar, asesmen, dan media pembelajaran secara kreatif.
3. Membantu guru mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Mendorong guru untuk menerapkan teknologi AI secara mandiri dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

5. Mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan keterampilan digital guru serta perubahan pendekatan pembelajaran.

## 2. Kajian Literatur

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan 4C: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication. Guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi semata, melainkan harus mampu menjadi fasilitator dan inovator dalam kegiatan belajar mengajar. Kembara dkk (2019) menegaskan bahwa integrasi teknologi informasi, termasuk AI, merupakan strategi penting dalam menjawab tantangan globalisasi dan digitalisasi dalam dunia Pendidikan (Kembara et al., 2019).

ChatGPT merupakan salah satu bentuk AI generatif berbasis Natural Language Processing (NLP) yang memungkinkan interaksi berbasis teks secara dinamis antara manusia dan mesin. Mondal et al. (2023) menyatakan bahwa ChatGPT dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempercepat penyusunan materi ajar, memberikan tanggapan cepat terhadap pertanyaan siswa, serta berfungsi sebagai media simulasi dalam dialog edukatif. Selain itu, AI dapat membantu guru menyusun soal berbasis kompetensi, merancang pembelajaran berdiferensiasi, dan mengembangkan skenario pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Mondal et al., 2023).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia turut mendorong transformasi digital melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas serta adaptabilitas materi sesuai kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, teknologi seperti ChatGPT menjadi solusi yang dapat membantu guru merancang pembelajaran yang lebih personal dan relevan (Johar & Hanum, 2021).

Studi yang dilakukan oleh Nugroho (2023) di Yogyakarta menunjukkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan pemanfaatan ChatGPT mengalami peningkatan signifikan dalam efisiensi kerja: waktu penyusunan RPP dapat dipangkas hingga 40%, dan kreativitas dalam penyusunan LKPD meningkat sebesar 60%.

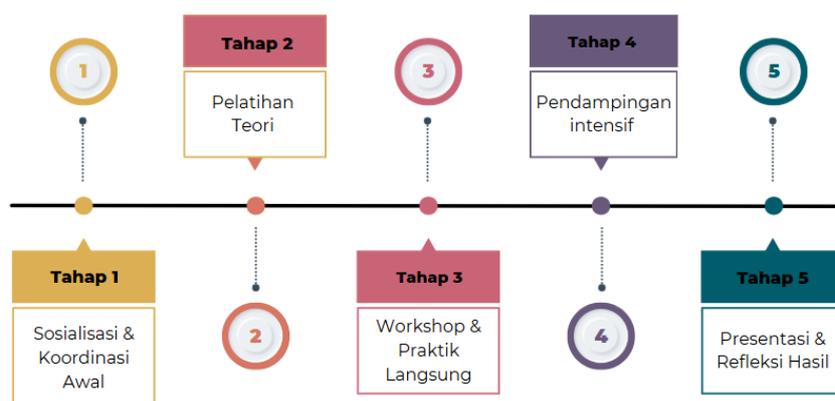
Namun demikian, tingkat adopsi AI di tingkat pendidikan menengah di daerah seperti Banyuasin masih tergolong rendah. Faktor penyebabnya meliputi keterbatasan akses informasi, kurangnya pelatihan, serta persepsi bahwa AI merupakan teknologi yang rumit. Oleh karena itu, pelatihan intensif dan pendampingan langsung menjadi pendekatan penting agar guru dapat memahami, menerima, dan mengoptimalkan penggunaan AI dalam pembelajaran.

Kegiatan memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek, yaitu Bagi sekolah mitra, SMA Negeri 2 Banyuasin 1, kegiatan ini dapat meningkatkan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (AI), untuk mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Bagi guru peserta pelatihan, kegiatan ini memberikan bekal kompetensi digital serta keterampilan praktis dalam menggunakan ChatGPT dan tools AI lainnya secara efektif dalam proses pembelajaran. Bagi universitas pelaksana, program ini menjadi wadah aktualisasi hasil riset dan pengembangan teknologi pendidikan, sekaligus memperkuat kolaborasi dengan sekolah dalam upaya pemberdayaan masyarakat berbasis keilmuan. Sementara itu, bagi dunia pendidikan secara umum, kegiatan ini dapat menjadi model pelatihan peningkatan kompetensi digital guru yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah dengan tingkat adopsi teknologi yang masih rendah (Salsabillah et al., 2024) (Terttiavini & Saputra, 2022).

Dengan demikian, melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, diharapkan tercipta sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam menjawab tantangan digitalisasi pendidikan, khususnya dalam peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi AI seperti ChatGPT, guna mewujudkan pembelajaran yang lebih adaptif, dan inovatif (Terttiavini et al., 2024)

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis sekaligus keterampilan praktis kepada peserta dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI), khususnya ChatGPT, sebagai media pembelajaran interaktif. Gambar 1 merupakan tahapan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini.



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan Pengerabdian Kepada Masyarakat

Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini, digunakan pendekatan partisipatif melalui kombinasi metode pelatihan, workshop, dan pendampingan intensif. Adapun uraian lengkap metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Khalayak Sasaran

Kegiatan ini ditujukan kepada guru-guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1, dengan sasaran utama sebanyak 30 orang guru aktif dari berbagai mata pelajaran. Pemilihan sasaran ini berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi digital dan literasi teknologi AI di kalangan pendidik.

### 2. Lokasi Kegiatan

Seluruh kegiatan akan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1, yang beralamat di Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Lokasi dipilih karena selain merupakan sekolah mitra, juga memiliki fasilitas dasar yang memadai untuk pelaksanaan pelatihan berbasis teknologi, seperti ruang laboratorium komputer dan akses internet.

### 3. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program meliputi lima tahapan utama:

- a. Sosialisasi dan koordinasi awal  
Dilakukan melalui pertemuan daring/luring dengan pihak sekolah untuk menyampaikan tujuan, jadwal, dan bentuk kegiatan. Tahap ini juga dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan berdasarkan tingkat literasi digital guru.
- b. Pelatihan teori (penyampaian materi)  
Disampaikan secara klasikal dengan bantuan presentasi multimedia. Materi mencakup pengenalan dasar AI, peran dan potensi ChatGPT dalam pendidikan, serta konsep pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka.
- c. Workshop dan praktik langsung  
Guru dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan praktik penggunaan ChatGPT secara langsung, seperti menyusun RPP, membuat soal latihan, dan mendesain media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan ini difasilitasi oleh tim pengabdian dan asisten pelatih.

- d. Pendampingan intensif (mentoring)  
Setelah workshop, dilakukan sesi pendampingan personal dan kelompok secara berkala selama dua minggu. Guru diberikan tugas untuk mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam perangkat ajar aktual yang digunakan di kelas.
- e. Presentasi dan refleksi hasil  
Guru mempresentasikan hasil implementasi ChatGPT dalam perangkat ajar mereka. Sesi ini juga menjadi ruang evaluasi dan diskusi untuk merefleksikan manfaat dan tantangan yang dihadapi.

#### 4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui:

- 1) Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.
- 2) Kuesioner kepuasan dan umpan balik peserta terhadap materi dan metode pelatihan.
- 3) Observasi implementasi langsung dalam pembelajaran di kelas.
- 4) Dokumentasi hasil produk pembelajaran yang dibuat oleh peserta.

#### 5. Materi Kegiatan

Materi pelatihan yang disampaikan mencakup:

- 1) Pengantar Artificial Intelligence dan peranannya dalam pendidikan.
- 2) Pengenalan dan penggunaan praktis ChatGPT untuk guru.
- 3) Pembuatan perangkat ajar berbasis AI (RPP, LKPD, soal HOTS).
- 4) Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi AI.
- 5) Strategi implementasi Kurikulum Merdeka berbasis teknologi.

Dengan metode tersebut, diharapkan guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dan percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMA melalui Pelatihan Pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam Pembelajaran Interaktif telah dilaksanakan pada Selasa, 08 Oktober 2024, bertempat di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 – Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari penuh dalam format workshop yang terdiri dari sesi teori, praktik langsung, diskusi kelompok, dan evaluasi akhir. Total peserta yang hadir dalam kegiatan ini adalah sebanyak 30 guru dari berbagai mata pelajaran, baik rumpun IPA, IPS, Bahasa, dan kejuruan.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan oleh Drs. Suharto, Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Banyuasin 1, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai AI dan ChatGPT dalam pendidikan, serta sesi praktikum penggunaan ChatGPT, untuk :

- 1) Menyusun RPP dan Modul Ajar  
Peserta dilatih menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar dengan bantuan ChatGPT untuk menghasilkan perencanaan pembelajaran yang lebih kreatif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Menyusun Soal Formatif dan Sumatif  
Peserta diajarkan cara memanfaatkan ChatGPT untuk menyusun soal-soal evaluasi, baik formatif (untuk mengukur pemahaman selama proses pembelajaran) maupun sumatif (untuk menilai pencapaian hasil belajar secara keseluruhan).
- 3) Membuat Media Ajar Interaktif Berbasis Teks

Guru diarahkan membuat media ajar seperti materi naratif, skenario pembelajaran, atau konten dialog yang interaktif dengan dukungan AI, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teks.

4) Simulasi Pembelajaran Berdiferensiasi

Peserta mempraktikkan bagaimana menyusun skenario pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar siswa dengan bantuan AI, sebagai bentuk implementasi pembelajaran berdiferensiasi.

5) Simulasi Dialog antara Siswa dan AI

Guru mempraktikkan bagaimana AI (ChatGPT) dapat digunakan sebagai “teman belajar” yang merespons pertanyaan siswa, membantu memahami materi, dan mendorong siswa berpikir kritis melalui percakapan interaktif.

Kegiatan pelatihan ini didokumentasikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Gambar 2 menunjukkan pelaksanaan pelatihan beserta partisipasi aktif dari para peserta.



**Gambar 2.** Kegiatan Pada Saat Pelatihan

Setelah pelatihan, peserta diminta untuk mengisi evaluasi pelatihan dan pre-test serta post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, dilakukan juga diskusi reflektif mengenai tantangan dan peluang integrasi AI dalam pembelajaran di kelas (Terttiaavini et al., 2020).

## 2. Indikator Keberhasilan dan Tolak Ukur Pencapaian Tujuan

Untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian menggunakan indikator keberhasilan yang dirancang berdasarkan tujuan kegiatan. Indikator ini dikelompokkan dalam dua aspek besar, yakni: Aspek Kognitif (pengetahuan dan pemahaman peserta) dan Aspek Afektif dan Psikomotor (kemampuan praktik dan penerapan). Berikut ini adalah tabel pengujian hasil kegiatan :

**Tabel 1.** Pengujian Hasil Kegiatan PKM

No	Indikator Keberhasilan	Tolak Ukur	Capaian (%)	Keterangan
1	Meningkatnya pemahaman guru tentang konsep AI dan ChatGPT	Skor post-test $\geq 75$	83,3%	25 dari 30 peserta mencapai skor $\geq 75$
2	Guru mampu menggunakan ChatGPT untuk menyusun perangkat ajar	80% peserta dapat menyusun RPP dengan bantuan ChatGPT	86,7%	26 peserta berhasil menyusun RPP
3	Guru dapat membuat soal asesmen dan materi ajar berbantuan AI	80% peserta dapat membuat minimal 2 media ajar dari AI	90%	27 peserta menyusun 2+ produk ajar
4	Meningkatnya minat dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran	$>70\%$ guru menyatakan siap dalam kuesioner reflektif	93,3%	28 guru siap mengimplementasikan AI
5	Peningkatan skor dari pre-test ke post-test	Rerata peningkatan skor $\geq 25$ poin	31,5 poin	Pre-test 52, Post-test 83,5 rata-rata
6	Guru aktif dalam sesi praktik dan diskusi	$\geq 80\%$ guru terlibat aktif dalam praktik	100%	Semua guru aktif berdiskusi dan praktik
7	Guru dapat mendesain rencana pembelajaran berdiferensiasi dengan ChatGPT	$\geq 60\%$ mampu menyusun rancangan diferensiasi	66,7%	20 guru berhasil membuatnya

Berdasarkan data pada tabel di atas, secara umum kegiatan pengabdian telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase yang sangat baik. Seluruh guru menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam sesi pelatihan. Peningkatan skor post-test dibandingkan pre-test juga menjadi bukti bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta.

### 3. Keunggulan Kegiatan

Kegiatan ini memiliki beberapa keunggulan yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1, antara lain:

- Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan Guru
- Materi pelatihan dirancang berdasarkan hasil survei dan observasi awal, sehingga kontennya benar-benar memenuhi kebutuhan guru di lapangan. Kurangnya pemahaman tentang AI dan ChatGPT diatasi dengan metode penyampaian yang sistematis dan aplikatif.
- Pendekatan Praktikal dan Partisipatif
 

Sesi pelatihan tidak hanya berupa ceramah, namun dominan praktik langsung, simulasi, dan diskusi kelompok. Hal ini membuat guru terlibat aktif, tidak pasif, dan dapat segera mengaplikasikan ilmu yang diperoleh.
- Luaran yang Langsung Bisa Digunakan
 

Guru pulang dengan membawa hasil kerja berupa:

  - 1 perangkat ajar (RPP/Modul Ajar)
  - 2 contoh soal asesmen
  - 1 media ajar berbasis AI
  - 1 draft rencana pembelajaran berdiferensiasi

Luaran ini langsung dapat diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.
- Adanya Sertifikat dan Dokumentasi Digital

Semua peserta mendapatkan e-sertifikat, materi dalam bentuk softcopy, dan dokumentasi praktik yang dapat mereka akses ulang sebagai panduan implementasi mandiri.

#### **4. Kelemahan atau Kendala yang Dihadapi**

Meskipun kegiatan telah terlaksana dengan baik dan mencapai sebagian besar target yang direncanakan, masih terdapat sejumlah kelemahan dan kendala yang perlu menjadi perhatian untuk evaluasi dan perbaikan di masa mendatang.

##### **a. Tingkat Heterogenitas Literasi Digital**

Tidak semua guru berada pada tingkat kemampuan digital yang sama. Beberapa guru senior mengalami kesulitan di awal dalam menggunakan laptop, login ChatGPT, atau mengikuti instruksi teknis. Hal ini memerlukan pendekatan pendampingan individual yang lebih intensif.

##### **b. Keterbatasan Waktu**

Durasi pelatihan yang hanya satu hari membuat materi tidak dapat dijelaskan secara mendalam. Beberapa guru menyatakan butuh pelatihan lanjutan untuk fitur-fitur AI yang lebih kompleks, seperti integrasi dengan Canva, Google Classroom, atau Quizizz.

##### **c. Koneksi Internet**

Meskipun sekolah telah memiliki akses Wi-Fi, namun saat praktik berlangsung sempat terjadi koneksi yang lambat, mengganggu akses ke platform ChatGPT. Hal ini berdampak pada efisiensi waktu praktik.

#### **5. Tingkat Kesulitan Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki tingkat kesulitan sedang. Beberapa tantangan yang dihadapi antara lain:

- 1) Adaptasi dengan teknologi baru oleh peserta berusia >50 tahun
- 2) Kebutuhan pelatihan lanjutan setelah pelatihan dasar ini
- 3) Fasilitas sekolah yang belum optimal untuk pembelajaran berbasis AI secara penuh

Namun, dengan pendekatan berbasis *peer-to-peer mentoring* selama pelatihan dan pendampingan yang responsif, tantangan tersebut dapat diatasi dengan baik.

#### **6. Keberlanjutan kegiatan PKM**

Kegiatan ini membuka peluang luas untuk pengembangan berkelanjutan, antara lain:

- 1) Pengembangan Modul E-Learning Mandiri untuk Guru  
Membuat versi e-learning atau video pembelajaran yang bisa diakses guru kapan saja.
- 2) Program Lanjutan "AI Class for Educators"  
Pendalaman penggunaan ChatGPT untuk pengajaran mata pelajaran spesifik, seperti AI untuk guru Bahasa Indonesia, Matematika, atau Bahasa Inggris.
- 3) Kegiatan ToT (Training of Trainer)  
Menjadikan guru-guru dari pelatihan ini sebagai mentor untuk sekolah-sekolah lain di Kabupaten Banyuasin.
- 4) Kolaborasi dengan Dinas Pendidikan atau MGMP  
Agar pelatihan ini bisa direplikasi sebagai program resmi di kabupaten/kota lainnya.
- 5) Integrasi ChatGPT dalam Google Classroom dan LMS lokal  
Pelatihan lanjutan bisa menyoal guru untuk memanfaatkan AI dalam pengelolaan kelas digital dan asesmen otomatis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru, khususnya dalam pemanfaatan AI dan ChatGPT sebagai media pembelajaran interaktif. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis dan perbedaan kemampuan peserta, secara umum kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan yang telah

ditetapkan. Temuan ini sekaligus membuka peluang untuk pelaksanaan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan, sejalan dengan tuntutan transformasi digital di dunia pendidikan.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 pada tanggal 8 Oktober 2024 dengan tema "*Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMA melalui Pelatihan Pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam Pembelajaran Interaktif*" telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan utama yang telah dirumuskan dalam rancangan kegiatan. Kegiatan ini secara khusus ditujukan untuk menjawab kebutuhan akan penguatan kapasitas guru dalam menghadapi transformasi digital pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep dasar dan pemanfaatan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata skor post-test peserta sebesar 31,5 poin dibandingkan nilai pre-test, serta keberhasilan 90% peserta dalam menghasilkan minimal dua luaran berupa perangkat ajar dan media pembelajaran berbasis AI. Indikator-indikator kuantitatif lain, seperti partisipasi aktif dalam praktik, keterlibatan dalam diskusi, dan kesiapan guru untuk menerapkan teknologi AI dalam kelas, menunjukkan keberhasilan yang signifikan dari kegiatan ini.

Adapun kelebihan dari kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dari segi relevansi materi, pelatihan ini menyajikan konten yang sesuai dengan kebutuhan nyata guru di era digital, khususnya dalam menyikapi tantangan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi, asesmen formatif yang dinamis, dan penggunaan teknologi yang adaptif. Kedua, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat praktikal dan partisipatif, di mana guru dilibatkan secara langsung dalam praktik penggunaan ChatGPT untuk berbagai keperluan pembelajaran. Ketiga, hasil yang diperoleh tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menghasilkan luaran konkret yang dapat langsung dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar mereka.

Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat kolaboratif dan literasi digital di kalangan guru. Antusiasme yang tinggi dari peserta, terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi fitur-fitur AI selama sesi pelatihan, menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi dan kesiapan untuk terus berkembang serta menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan dan tantangan. Di antaranya adalah perbedaan tingkat literasi digital antarguru yang cukup mencolok, terutama antara guru senior dan guru muda. Hal ini menyebabkan pelaksanaan pelatihan memerlukan pendekatan yang lebih inklusif dan fleksibel agar semua peserta dapat mengikuti dengan optimal. Selain itu, kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil saat praktik penggunaan ChatGPT menjadi hambatan dalam efisiensi pelatihan.

Waktu pelaksanaan yang terbatas, yaitu hanya satu hari, juga menjadi kelemahan karena tidak memungkinkan untuk menyampaikan materi secara lebih mendalam. Banyak peserta menyampaikan kebutuhan akan pelatihan lanjutan dengan konten yang lebih spesifik, seperti integrasi ChatGPT dengan Learning Management System (LMS), penyusunan asesmen otomatis, hingga pemanfaatan AI untuk pelaporan dan analisis hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan program sejenis sangat potensial dan diperlukan dalam waktu dekat.

Melihat antusiasme peserta dan hasil yang dicapai, kegiatan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Pertama, program ini dapat dijadikan model pelatihan berjenjang dalam bentuk seri pelatihan AI untuk pendidik (AI for Teachers Series). Kedua, pelatihan ini dapat

direplikasi di sekolah-sekolah lain di Kabupaten Banyuasin dan bahkan diperluas ke tingkat provinsi. Ketiga, keterlibatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau Dinas Pendidikan dapat mendorong penguatan kelembagaan dan keberlanjutan program pelatihan ini. Selain itu, dengan berkembangnya teknologi AI yang semakin cepat, pelatihan seperti ini dapat menjadi wadah bagi guru untuk terus memperbarui wawasan dan keterampilan digital mereka secara berkelanjutan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil memenuhi tujuan jangka pendek dalam bentuk peningkatan kompetensi guru, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan pendidikan berbasis teknologi di masa depan. Kegiatan ini menjadi tonggak awal yang strategis dalam mendukung agenda transformasi pendidikan digital di daerah, khususnya di Kabupaten Banyuasin dan Provinsi Sumatera Selatan secara umum. Maka, upaya replikasi, pengembangan, dan pendalaman pelatihan menjadi arah penting yang perlu ditindaklanjuti untuk memperkuat dampak jangka panjang dari kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budi Minarti, I., Nurwahyunani, A., Citraning Rachmawati, R., & Kaswinarni, F. (2025). Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Di SMAN 1 Mranggen Demak. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1438–1445. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i1.42660>
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional* (1st ed.). Syiah Kuala University Press. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZT0pEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Strategi+Belajar+Mengajar:+Untuk+Menjadi+Guru+yang+Profesional&ots=Qw3Nv-KdZc&sig=zSXOqnQKniWsodw5wsK-xRO5pPU&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZT0pEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Strategi+Belajar+Mengajar:+Untuk+Menjadi+Guru+yang+Profesional&ots=Qw3Nv-KdZc&sig=zSXOqnQKniWsodw5wsK-xRO5pPU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Kembara, M. D., Wijaya, R., Rozak, A., & Hadian, V. A. (2019). *Research-based Lectures to Improve Students' 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity) Skills*. 22–26. <https://doi.org/10.2991/isseh18.2019.6>
- Kurniawan, B. F., Suwiryanti, N. L. G. P., Putri, N. K. D. F., Timotious, I. G. K., Bangsawan, I. G. P. H., & Putra, I. M. D. A. (2024). Analisis Pendayagunaan Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi Proses Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(6). <https://doi.org/doi.org/10.32672/jnkti.v7i6.8377>
- Lawi, A., Bora, M. A., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Munir, Z., Edi, F., & Siregar, S. W. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Interaktif: Pelatihan untuk Guru-Guru Di Kota Batam. *Minda Baharu*, 7(2), 310–324. <https://doi.org/10.33373/JMB.V7I2.5833>
- Mondal, H., Marndi, G., Behera, J. K., & Mondal, S. (2023). ChatGPT for Teachers: Practical Examples for Utilizing Artificial Intelligence for Educational Purposes. *Indian Journal of Vascular and Endovascular Surgery*, 10(3), 200–205. [https://doi.org/10.4103/ijves.ijves\\_37\\_23](https://doi.org/10.4103/ijves.ijves_37_23)
- Pamungkas, Y., Sain, A. A., Putri, Z. N., Larasati, A. P., Iqbal, M., Risald, R. A., Kendenan, V., Rachmadiana, J. L., Ginting, T. A. P., Nur, R. A., & Balqis, D. S. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. *Sewagati*, 8(3), 1719–1728. <https://doi.org/10.12962/J26139960.V8I3.1022>
- Pratiwi, R. T. L., & Yunus, M. (2025). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) bagi Guru dan Peserta Didik di Era Society 5.0. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 488–494. <https://doi.org/10.17977/UM084V3I22025P488-494>
- Salsabillah, C., Terttiaavini, T., Inasti, B., Sari, F. E., & Rahmadina, P. K. (2024). Peranan Komunikasi dalam mendukung Keberhasilan Implementasi Program E-Learning pada Mahasiswa Kelas Karyawan. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(4), 355–360. <https://doi.org/10.59407/JRSIT.V1I4.761>
- Terttiaavini, Marnisah, L., Yulius, Y., & Saputra, T. S. (2020). *Evaluating the Kemplang Tunu Production Training for Low Income and Education Communities Using the Kirkpatrick Model*. 238–242. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200915.055>

- 
- Terttiaavini, T., Heryati, A., Nugroho, A., & Hertati, E. (2024). *Data Mining Dan Business Intelligence* (M. M. , M. MSI. , M. T. , I. Dr. Ir. Bambang Santoso, Ed.; 1st ed., pp. 1–834). Qianzy Sains Indonesia. <https://qianzysains.com/mainsite/buku/Home/detailBuku/97>
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>