

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

Implementasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan Di Upt Sd Negeri 16 Parepare

Muhaimin Hading¹, Radhiansyah², Nurul Chairunnisa Noor³, A. Syahrinaldy syahrudin⁴,
A. Inayah Auliyah⁵, Andi Nurfadillah Ali⁶, Muhammad Ikhwan Burhan⁷, Muhammad Irsan⁸
Sistem Informasi^{1,5,6,7}, Sistem Energi^{2,3,4,8}

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

Jalan Balai Kota No. 1, Kota Parepare, Sulawesi Selatan

Korespondensi : nurulnoor@ith.ac.id, radhiansyah@ith.ac.id,
a.syahrinaldy@ith.ac.id, hading.muhamin@ith.ac.id, Inayah@ith.ac.id, ikhwan@ith.ac.id,
anurfadillah@ith.ac.id, irsan@ith.ac.id

Received: 18 June 2025: Accepted: 26 June 2025

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar menjadi semakin krusial di tengah perkembangan era digital dan Revolusi Industri 4.0. Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan literasi teknologi di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan adaptif. Program ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 16 Parepare dengan tujuan utama untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran berbasis AI. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan intensif kepada guru mengenai konsep dan praktik penggunaan AI, penerapan langsung AI dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta evaluasi untuk mengukur dampak kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Siswa juga terlihat lebih aktif dan antusias selama pelatihan. Berdasarkan data post-test, sebanyak 90,9% peserta memahami materi "Memahami Prompting", 85,7% peserta memahami "Penggunaan Gamma", dan 90,5% peserta memahami "Penggunaan Brainly's". Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil membantu transformasi digital di sekolah dasar dan berpotensi diterapkan di sekolah lainnya.

Kata kunci: kecerdasan buatan, pembelajaran digital, sekolah dasar, pelatihan guru, transformasi pendidikan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

A. PENDAHULUAN

Kecerdasan Buatan atau AI adalah sistem komputer yang mampu meniru intelektual manusia dalam memecahkan masalah (Rochmawati et al., 2023; Yustiasari Liriwati, 2023). Teknologi ini berdampak pada semua bidang termasuk bidang pendidikan (Cakraningtyas et al., 2025; Sahren et al., 2023). AI mampu memberikan berbagai solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti pembelajaran interaktif, memudahkan proses pembuatan materi dan menyediakan akses informasi yang lebih luas dan mudah dipahami (Ayanwale et al., 2022; Marta dinata et al., 2025). Tetapi penerapan AI masih belum optimal karena masih kurangnya pemahaman tenaga pendidik tentang cara pemanfaatan AI untuk meningkatkan efisiensi dan relevansi dalam proses pembelajaran (Manongga et al., 2022; Sitorus et al., 2024).

UPT SD Negeri 16 Parepare yang berlokasi di Jl. Bau Massepe No.104. sebagai mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menghadapi tantangan besar untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Tenaga pendidik menghadapi berbagai kesulitan dalam merancang dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, struktur materi, serta alokasi waktu yang tersedia. Selain itu, mereka juga mengalami tantangan dalam memahami dan menerapkan kurikulum, menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa, serta memaksimalkan penggunaan fasilitas dan infrastruktur yang ada. Dalam pembelajaran tematik, terdapat kendala seperti keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran, kurangnya sumber daya untuk mendukung penggunaan teknologi pendidikan.

Kegiatan ini dilaksanakan pada Selasa, 18 Desember 2024 Pukul 08.00-12.00 WITA di UPT SD Negeri 16 Parepare. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 25 peserta yang terdiri dari tenaga pendidik di UPT SD Negeri 16, 57 dan 58 Parepare. Pada kegiatan pelatihan ini, UPT SD Negeri 16 Parepare menyediakan ruangan yang dilengkapi dengan meja dan kursi. Alat yang digunakan untuk kegiatan pelatihan ini adalah laptop atau handphone yang disiapkan oleh masing-masing peserta pelatihan. Dalam kegiatan juga diberikan file presentasi yang di share ke peserta sebagai panduan dalam melaksanakan pelatihan.

B. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan-tantangan yang dihadapi. Kegiatan PkM ini dirancang untuk

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

memberikan pelatihan kepada tenaga pendidik UPT SD Negeri 16 Parepare untuk meningkatkan keterampilan guru-guru sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan relevansi proses pembelajaran. Adapun materi pelatihan berupa:

1. Penggunaan Gemini AI dalam membuat materi ajar sesuai kurikulum
2. Pemanfaatan Gamma dalam membuat materi presentasi
3. Penggunaan Brainy dalam mendukung Administrasi Guru dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut dimulai dari perencanaan, persiapan dan pelaksanaan

a) Tahap Perencanaan :

Pada tahap perencanaan ini dilaksanakan dengan melakukan pembentukan tim sebanyak 7 (orang) orang yang selanjutnya melakukan penyusunan proposal kegiatan PkM.

b) Tahap Persiapan :

Pada tahap ini diawali dengan penentuan lokasi kegiatan yang telah disepakati bersama akan akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 16 Parepare untuk selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak UPT SD Negeri 16 Parepare untuk mendapatkan izin pelaksanaan dan menentukan jadwal kegiatan. Melalui koordinasi ini disepakati tentang jadwal dan lokasi ruangan yang akan digunakan nantinya. Persiapan selanjutnya adalah menyiapkan materi yang mana tiap orang dalam team akan membuat materi yang akan dibawakan.

c) Tahap Pelaksanaan :

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah, metode tutorial, dan metode diskusi. Sistematika pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah, metode pembelajaran yang dipakai untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan (Thamrin et al., 2024). Pada pengabdian ini ada 3 materi yang akan berikan. Adapun materi pelatihan berupa:

- a. Penggunaan Gemini AI dalam membuat materi ajar sesuai kurikulum
- b. Pemanfaatan Gamma dalam membuat materi presentasi

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

c. Penggunaan Brainys dalam mendukung Administrasi Guru dan peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Metode Tutorial

Metode tutorial adalah metode pembelajaran dimana peserta pengabdian masyarakat akan diberikan modul tutorial dan dibimbing untuk mempraktekkan isi modul .

3. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode yang memberikan kesempatan kepada peserta pengabdian untuk berdiskusi tentang masalah-masalah terkait materi yang dihadapi selama melakukan proses pembelajaran di Sekolah kemudian mencari solusi yang dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi AI (Taufik & Rindaningsih, 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM di UPT SD Negeri 16 Parepare dilaksanakan pada hari Rabu 18 Desember 2024. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh tenaga pendidik di UPT SD Negeri 16, 57 dan 58 Parepare. Hasil post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan pre-test mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dalam pelatihan ini telah berhasil secara efektif. Hal ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi dan pengalaman, serta pendekatan experiential learning yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Dalam konteks ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui praktik, diskusi, dan refleksi terhadap materi yang diberikan. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk mengaitkan materi pelatihan dengan kebutuhan nyata dan situasi yang relevan di lingkungan mereka, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam, aplikatif, dan berkelanjutan. Adapun tahapan kegiatannya:

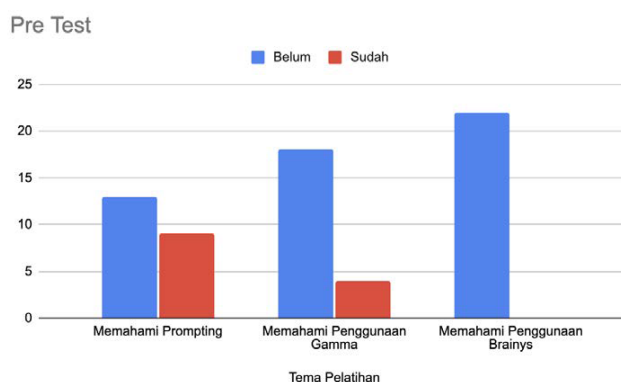
1. Tahapan 1:

Memberikan post-test kepada peserta Tahapan pertama adalah pemberian pre-test kepada peserta untuk mengukur pengetahuan awal mereka terkait teknik prompting, pembuatan presentasi dengan Gamma, dan pengaturan administrasi guru menggunakan Brainys. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta terhadap materi yang akan disampaikan. Pre-test dilakukan secara daring menggunakan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

platform Google Form, dengan partisipasi aktif dari seluruh guru SD di UPT SD Negeri 16, 57, dan 58 Parepare. Jumlah peserta adalah 22 orang. Hasil Pretest sebagai berikut



Gambar 1. Hasil Pretest

Secara umum, hasil pre-test ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta belum memiliki tingkat pemahaman yang memadai, khususnya terkait materi penggunaan Gamma dan Brainly's. Rendahnya tingkat pemahaman ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap informasi, kurangnya pengalaman praktik langsung, atau belum dikenalnya metode dan teknologi yang diperkenalkan dalam pelatihan. Dapat dilihat pula dari data kuantitatif sebagai berikut.

Tabel 1. data kuantitatif Post-test

No.	Tema Pelatihan	Belum	Sudah
1.	Memahami Prompting	14	10
2.	Memahami penggunaan Gamma	17	3
3.	Memahami penggunaan Brainly's	22	1

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

2. Tahapan 2:

Pemaparan materi tentang Teknik Prompting Pada tahapan ini, peserta diberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan aplikasi teknik prompting dalam pembelajaran. Materi meliputi jenis-jenis prompting, cara penggunaannya untuk meningkatkan interaksi siswa, serta contoh penerapannya di kelas. Selama pemaparan, peserta juga berdiskusi dan berbagi pengalaman tentang tantangan yang sering mereka hadapi dalam mengelola kelas.

3. Tahapan 3:

Pendampingan membuat prompting Setelah pemaparan materi, peserta diarahkan untuk langsung mempraktikkan pembuatan prompting sesuai dengan kebutuhan kelas mereka. Dengan bimbingan fasilitator, peserta mencoba menyusun skenario pembelajaran berbasis prompting yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Pendampingan ini bertujuan agar peserta mampu menghasilkan strategi prompting yang efektif dan kontekstual.

4. Tahapan 4:

Pemaparan materi tentang Gamma Tahapan berikutnya adalah pemaparan materi tentang Gamma, sebuah platform inovatif untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan fitur-fitur Gamma, cara membuat slide yang menarik, serta tips dan trik untuk menyampaikan presentasi yang efektif. Peserta diberikan contoh langsung penggunaan Gamma untuk pembelajaran di kelas.

5. Tahapan 5:

Pendampingan pembuatan presentasi menggunakan Gamma Setelah pemaparan, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan presentasi menggunakan Gamma. Dengan bimbingan fasilitator, peserta mencoba membuat presentasi interaktif yang relevan dengan topik pembelajaran mereka. Pendampingan ini membantu peserta memahami langkah-langkah teknis dalam menggunakan Gamma, mulai dari memilih template hingga menambahkan elemen interaktif pada presentasi.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

6. Tahapan 6:

Pemaparan materi tentang Brainys Tahapan ini berfokus pada pengenalan platform Brainys untuk pengelolaan administrasi guru. Materi meliputi cara membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) digital, pengelolaan jadwal, dan penggunaan fitur-fitur lain yang mendukung administrasi sekolah. Peserta diajak memahami bagaimana Brainys dapat mempermudah pekerjaan administratif mereka sebagai guru.

7. Tahapan 7:

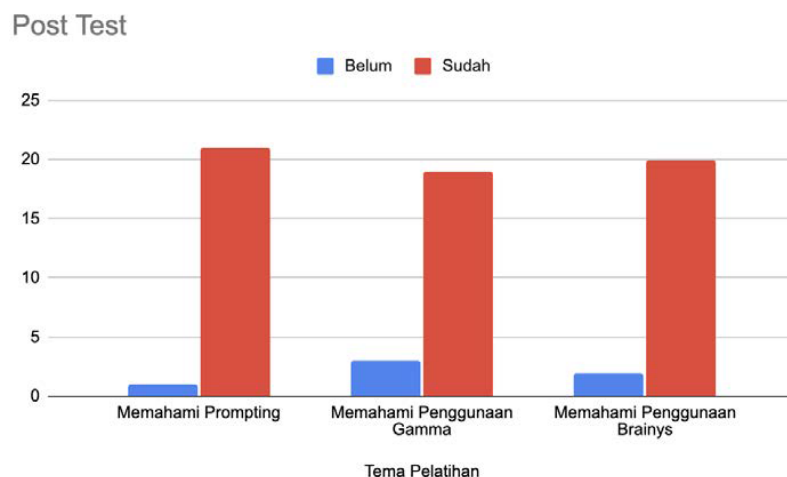
Pendampingan pembuatan RPP dengan Brainys Setelah memahami materi tentang Brainys, peserta langsung mempraktikkan pembuatan RPP menggunakan platform tersebut. Dengan arahan fasilitator, peserta menyusun RPP yang sesuai dengan kebutuhan kelas mereka. Proses ini melibatkan diskusi untuk memastikan peserta memahami langkah-langkah penggunaan Brainys secara optimal.

8. Tahapan 8:

Pemberian post-test kepada peserta Tahapan terakhir adalah pemberian post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan. Tes ini dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman peserta terhadap teknik prompting, pembuatan presentasi dengan Gamma, dan pengelolaan administrasi menggunakan Brainys. Hasil post-test menunjukkan tingkat keberhasilan pelatihan dan memberikan gambaran tentang pencapaian peserta selama kegiatan berlangsung. Jumlah peserta adalah 22 orang. Hasil Pretest sebagai berikut

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025



Gambar 2. Hasil Post-test

Secara keseluruhan, ketiga tema pelatihan menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi di kalangan peserta, yang mencerminkan efektivitas metode pelatihan baik dari segi materi maupun pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Tema "Memahami Prompting" mencatat persentase pemahaman tertinggi, disusul oleh pemahaman terhadap penggunaan Brainly's dan Gamma, yang semuanya menunjukkan respons positif terhadap proses pelatihan yang telah dilaksanakan. Dapat dilihat pula dalam data kuantitatif pada tabel 2. antara lain

Tabel 1. Data kuantitatif Post-test

No.	Tema Pelatihan	Belum	Sudah
1.	Memahami Prompting	2	20
2.	Memahami penggunaan Gamma	3	18
3.	Memahami penggunaan Brainly's	2	19

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan post-test yang telah dilakukan dan diskusi selama kegiatan berlangsung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta pelatihan mendapatkan pemahaman tentang teknik prompting, cara membuat presentasi interaktif menggunakan Gammavv, serta pengaturan administrasi guru melalui platform Brainys.
2. Kegiatan pelatihan ini sangat relevan bagi guru-guru SD di UPT SD Negeri 16, 57, dan 58 Parepare untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengelolaan administrasi sekolah secara digital.
3. Selain itu, peserta juga diberikan modul pelatihan yang dapat digunakan sebagai panduan praktis dalam mengaplikasikan materi pelatihan pada tugas sehari-hari.

Adapun saran yang diberikan pada kegiatan Pelatihan Teknik Prompting, Pembuatan Presentasi dengan Gamma, dan Pengaturan Administrasi Guru dengan Brainys adalah:

1. Dalam pelaksanaan pelatihan, sebaiknya peserta diminta untuk langsung mempraktikkan teknik prompting, membuat presentasi dengan Gamma, dan mengelola administrasi menggunakan Brainys pada skenario yang relevan dengan tugas sehari-hari mereka sebagai guru, sehingga lebih mudah diaplikasikan dalam konteks pembelajaran dan administrasi.
2. Setelah pelatihan selesai, disarankan untuk mengadakan sesi lanjutan atau pendampingan bagi peserta yang masih menghadapi kendala dalam penerapan materi pelatihan agar mereka dapat lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi yang telah diajarkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ayanwale, M. A., Sanusi, I. T., Adelana, O. P., Aruleba, K. D., & Oyelere, S. S. (2022). Teachers' readiness and intention to teach artificial intelligence in schools. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100099. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100099>
- Cakraningtyas, A. S., Alinta, I., & Susilo, B. (2025). Analisis Tantangan Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Lentera Pengabdian*, 3(01), 101–106. <https://doi.org/10.59422/lp.v3i01.661>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

- Marta dinata, R., Marhaeni, & Lely Mustika. (2025). Sosialisasi Kecerdasan Buatan untuk Penguatan Literasi Digital di SDN Kademangan. *Charity*, 8(1). <https://doi.org/10.25124/charity.v8i1.8612>
- Rochmawati, D. R., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). MANFAAT KECERDASAN BUATAN UNTUK PENDIDIKAN. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 2(1), 124–134. <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Sahren, S., Ruri Ashari Dalimunthe, Afrisawati, A., & Muhammad Wahi Butar-Butar. (2023). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di UPT SD Negeri 04 Sei Muka. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 1(3), 132–139. <https://doi.org/10.59435/jiss.v1i3.205>
- Sitorus, S. A., Silaban, P., Mei Liana, T. M., Simanjuntak, A., & Sianipar, G. J. M. (2024). Implementasi Kecerdasan Buatan di Bidang Akademik Pada Kampus Fisipol Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 213–219. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v5i1.2119>
- Taufik, I., & Rindaningsih, I. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Guru Sebagai Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan di Era Kecerdasan Buatan (AI). *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 63–69. <https://doi.org/10.18592/moe.v10i1.12037>
- Thamrin, H., Fatkhurrahman, Z., & Arsyad, M. L. (2024). Pelatihan Aplikasi Kecerdasan Buatan Dalam Pendidikan Bagi Dosen UMMAD. *Abdi Teknayasa*, 291–295. <https://doi.org/10.23917/abditeknoyasa.v5i1.5656>
- Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62–71. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>