

## **Meningkatkan Kompetensi Guru SMA Negeri Buti Merauke Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Artificial Intelligence**

**Najdah Thalib<sup>1</sup>, Leonora Puspa<sup>2</sup>, Prima Lestari Situmorang<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> *Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Musamus, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis :** Najdah Thalib

**E-mail:** [najdah @unmus.ac.id](mailto:najdah@unmus.ac.id)

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri Buti pada 2 September 2023 bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi AI sebagai media pembelajaran interaktif. Melibatkan 7 guru dari berbagai bidang, pelatihan ini mencakup ceramah, demonstrasi, dan latihan praktis. Evaluasi menunjukkan tanggapan sangat positif dengan skor rata-rata 4,7, mengindikasikan peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam menggunakan platform Teachmate AI dan Chat GPT. Guru-guru yang berpartisipasi mampu mengembangkan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta mendukung persiapan perangkat pembelajaran yang lebih baik. Hasil kegiatan ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa, serta membawa perubahan positif di lingkungan sekolah.*

**Kata Kunci** - Pengabdian Masyarakat, Keterampilan Guru, Teknologi AI, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan.

### **Abstract**

*The community service activity at SMP Negeri Buti on September 2, 2023, aimed to enhance teachers' skills in using AI technology as an interactive learning medium. Involving 7 teachers from various fields, the training included lectures, demonstrations, and practical exercises. Evaluation results showed very positive responses with an average score of 4.7, indicating increased understanding and ability to use the Teachmate AI and Chat GPT platforms. Participating teachers were able to develop more interactive and engaging learning materials and were motivated to continue improving the quality of teaching. The training is expected to boost students' interest and motivation and support better preparation of learning tools. The results of this activity align with literature suggesting that integrating technology into education can enhance learning effectiveness and student motivation, as well as bring positive changes to the school environment.*

**Keywords** - Community Service, Teacher Skills, AI Technology, Interactive Learning Media, Education

## **PENDAHULUAN**

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat. Guru sebagai salah satu pilar utama pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya agar dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut. Menurut Rahman (2023), kompetensi profesional seorang guru sangat terlihat saat ia mengajar di kelas. Proses belajar mengajar yang baik akan meningkatkan mutu pendidikan (Akbar, 2021). Untuk memperbaiki kualitas pendidikan, tiga elemen penting harus diperhatikan yaitu guru, peserta didik, dan kurikulum (Nurfatihah et al., 2022; Saraswati et al., 2022; Hamdi et al., 2022).

Guru abad 21 dituntut untuk menguasai berbagai metode pembelajaran, memahami materi pembelajaran secara mendalam, mampu menggunakan teknologi dengan baik, dan memiliki kreativitas yang tinggi (Tsabitah & Fitria, 2021; Haryati & Rochman, 2012). Guru tidak hanya merancang pembelajaran tetapi juga memilih materi, sumber belajar, dan media pembelajaran yang sesuai (Syahroni et al., 2020). Salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan platform media pembelajaran (Muhson, 2010). Penggunaan ICT (Information and Communication Technologies) dalam media belajar memudahkan siswa memahami materi dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Nursamsu & Kusnafizal, 2017).

Di era digital, media seperti QuizWhizzer dapat memberikan dampak signifikan dalam mendukung interaksi siswa-guru di kelas (Faijah et al., 2022; Audina et al., 2022). Penggunaan media ini membantu siswa terbiasa dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang di dunia pendidikan. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan ini sangat penting dalam proses akademis dan kehidupan sehari-hari (Susanto, 2020).

SMP Negeri Buti di Kabupaten Merauke adalah contoh sekolah yang menggunakan Kurikulum 2013, di mana guru diharapkan dapat menyusun pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Bagi siswa yang berada dalam usia remaja, pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menjaga perhatian dan motivasi mereka. Oleh karena itu, guru-guru di SMP Negeri Buti perlu menerapkan platform media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan kelas.

Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru menjadi sangat penting. Keunggulan dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk membuat siswa lebih aktif dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Tujuan utama dari program pengabdian kemitraan masyarakat ini adalah memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan platform seperti Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Teknologi AI telah berkembang pesat dan memiliki potensi besar dalam pendidikan. AI dapat meningkatkan interaktivitas, mengoptimalkan pengalaman belajar, dan memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik. Program pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih masyarakat dalam penggunaan platform AI sebagai media pembelajaran interaktif

Permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri Buti mencakup penggunaan pembelajaran konvensional yang masih dominan, keterbatasan pengetahuan guru tentang platform media pembelajaran seperti AI, keterbatasan keterampilan dalam pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, serta kurangnya integrasi teknologi AI dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pelatihan tentang pemanfaatan platform media pembelajaran interaktif seperti Chat GPT dan Teachmate AI ditawarkan kepada guru-guru. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan memberikan contoh penggunaan Chat GPT dan Teachmate AI dalam materi pelajaran. Guru kemudian didampingi untuk mencoba mengembangkan materi pembelajaran menggunakan platform ini

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## **METODE**

Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Ceramah digunakan untuk menyampaikan materi teori tentang kecerdasan buatan (AI) dan demonstrasi penggunaan platform AI. Setelah sesi ceramah, dilakukan sesi tanya jawab di mana peserta dapat bertanya langsung mengenai materi yang disampaikan dan mendapatkan klarifikasi dari pembicara. Kombinasi metode ini memastikan bahwa peserta tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan memperdalam pemahaman mereka tentang topik AI dalam konteks pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Kegiatan PPM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan sehari yaitu pada hari sabtu tanggal 02 September 2023 dari jam 08.00-11.00 WIT. Peserta kegiatan berjumlah 7 orang guru wali kelas SMP Negeri Buti dari bidang keahlian yang berbeda dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di ruang rapat SMP Negeri Buti. Peserta memiliki pemahaman yang lebih baik tentang AI dan potensinya dalam pendidikan.

Peserta dapat menggunakan platform AI sebagai media pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta. Meningkatkan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran.

Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan latihan. Dari kegiatan latihan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran berbasis komputer. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya.

Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi guru-guru SMP Negeri Buti yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan lebih percaya diri dalam menjalankan profesinya. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi sekolah, proses belajar mengajarnya akan lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi. Disamping itu dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran ini akan menambah keterampilan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajarannya sehingga akan mendukung kemampuan guru dalam menyiapkan program sertifikasi yang mau tidak mau pasti dilakukan.

Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada peserta, berikut Analisa hasil dari evaluasi :

**Tabel 1.**  
Deskripsi hasil pelaksanaan kegiatan

Item Pertanyaan	Skor					Rata-rata	Kategori
	1	2	3	4	5		
Saya mempersiapkan diri mengikuti arahan pemateri tentang cara penggunaan platform Teachmate AI dan Chat GPT	0	0	0	4	4	4,5	Setuju
Saya memperhatikan dan menyimak penjelasan tentang manfaat platform Teachmate AI dan Chat GPT	0	0	0	2	6	4,7	Sangat setuju
Saya menyimak penjelasan pemateri tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan platform Teachmate AI dan	0	0	0	4	4	4,5	setuju

Chat GPT							
Saya memahami langkah-langkah menggunakan platform Teachmate AI dan Chat GPT dengan mudah	0	0	1	2	5	4,5	setuju
Saya menggunakan platform Teachmate AI dan Chat GPT sesuai petunjuk yang telah diberikan	0	0	1	2	5	4,5	Setuju
platform Teachmate AI dan Chat GPT memiliki tampilan yang menarik	0	0	0	1	7	4,9	Sangat setuju
Fitur-fitur pada platform Teachmate AI dan Chat GPT sangat membantu	0	0	0	1	7	4,9	Sangat setuju
Fitur-fitur pada platform Teachmate AI dan Chat GPT mudah dipahami	0	0	0	3	5	4,6	Sangat setuju
Fitur 'analisa hasil' pada platform Teachmate AI dan Chat GPT memudahkan saya untuk melakukan penilaian	0	0	0	3	5	4,6	Sangat setuju
platform Teachmate AI dan Chat GPT memudahkan saya untuk mendesain soal yang menarik	0	0	0	3	5	4,6	Sangat setuju
platform Teachmate AI dan Chat GPT merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif	0	0	0	1	7	4,9	Sangat setuju
Saya akan mengimplementasikan platform Teachmate AI dan Chat GPT pada pelajaran yang saya ampu	0	0	0	3	5	4,6	Sangat setuju
platform Teachmate AI dan Chat GPT akan meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar	0	0	0	3	5	4,6	Sangat setuju
platform Teachmate AI dan Chat GPT akan membantu saya sebagai guru dalam memberikan asesmen pada siswa	0	0	0	2	6	4,7	Sangat setuju
Penggunaan media pembelajaran seperti platform Teachmate AI dan Chat GPT akan membantu saya sebagai guru dalam menciptakan KBM yang komunikatif dan menyenangkan	0	0	0	1	7	4,9	Sangat setuju
<b>Rata-rata</b>						<b>4,7</b>	<b>Sangat setuju</b>

Pelatihan yang dilaksanakan di SMP Negeri Buti menunjukkan hasil yang positif. Guru-guru yang berpartisipasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan AI dalam pendidikan dan mampu menggunakan platform AI sebagai media pembelajaran interaktif. Kuesioner yang diberikan kepada peserta menunjukkan bahwa mereka sangat setuju bahwa platform Teachmate AI dan Chat GPT merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan membantu mereka dalam merancang pembelajaran yang interaktif.



**Gambar 1.**  
Foto Bersama Kegiatan Pengabdian

## 2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri Buti menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan platform AI sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner, terlihat bahwa peserta memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pelatihan yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa (Higgins, Xiao, & Katsipataki, 2012).

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang konsep AI dan penerapannya dalam pendidikan. Sebelumnya, banyak guru yang belum familiar dengan teknologi ini, namun setelah pelatihan, mereka mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis AI yang interaktif. Hal ini mendukung penelitian yang menyebutkan bahwa pelatihan yang intensif dan praktis dapat meningkatkan keterampilan digital guru (Lawless & Pellegrino, 2007).

Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Menurut teori ini, peserta didik akan lebih memahami dan menginternalisasi informasi baru jika mereka aktif terlibat dalam pembelajaran (Piaget, 1952). Dalam konteks ini, pelatihan yang melibatkan ceramah, demonstrasi, dan latihan praktik memungkinkan guru untuk belajar secara aktif dan aplikatif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Pelatihan ini juga berkontribusi pada perubahan sosial di lingkungan sekolah. Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, proses belajar mengajar di SMP Negeri Buti menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini. Menurut Bandura (1997), perubahan dalam perilaku individu dapat memicu perubahan sosial yang lebih luas, dalam hal ini melalui peningkatan kualitas pendidikan.

Literatur menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Dalam studi ini, penggunaan platform AI seperti Teachmate AI dan Chat GPT memberikan guru alat baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Kozma (2003) yang menyatakan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai katalis untuk perubahan pedagogis yang signifikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat ini, maka dapat disimpulkan Pelatihan pemanfaatan platform platform Teachmate AI dan Chat GPT sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengetahuan yang baru untuk guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Melalui pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar maupun melakukan penilaian. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi sekolah, proses belajar mengajarnya akan lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Musamus yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk pelaksanaan program ini, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Musamus yang telah memfasilitasi dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk keberhasilan kegiatan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, A. (2021). PENTINGNYA KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF ELEKTRONIK BERBASIS QUIZWHIZZER PADA SUBTEMA USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- Haryati, T., & Rochman, N. (2012). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen). *Jurnal Ilmiah Civis*.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3183>
- Nursamsu, N., & Kusnafizal, T. (2017). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT SEBAGAI KEGIATAN PEMBELAJARAN SISWA DI SMP NEGERI ACEH TAMIANG. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>
- Rahman, A. (2022). Analisis Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

- Saraswati, S., Safitri, A., & Kabiba, K. (2022). Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran (JPP)*. <https://doi.org/10.51454/jpp.v1i3.56>
- Susanto, A. (2020). STRATEGI MATHEMATICAL HABITS OF MIND, KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS. *Math Educa Journal*. <https://doi.org/10.15548/mej.v4i2.1816>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*.
- Tsabitah, N., & Fitria, N. (2021). PENGARUH KOMPETENSI PROFESIONAL GURUTERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DI RAUDHATUL ATHFAL TANGERANG. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.563>