

## Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI untuk Mendukung Pengajaran dan Administrasi Guru

Rosita<sup>1</sup>, Jumrah<sup>1\*</sup>, Sitti Rahmayani<sup>1</sup>, Hamdana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>STKIP Darud Da'wah wal Irsyad Pinrang, Pinrang, Indonesia

\*Correspondence: [jumrah1005@gmail.com](mailto:jumrah1005@gmail.com)

### ABSTRACT

*The aim of this activity is to improve teachers' skills in using AI technology to support teaching and increase efficiency in creating teaching materials and learning administration. This activity contributes to the Independent Learning Campus Teaching program, especially in the pillars of strengthening excellence and cooperation between institutions. In this case, teacher digital skills training activities can help improve the quality and relevance of education in the school environment, as well as help improve the competence and professionalism of teachers as educators. The use of AI in teaching enables greater personalization of learning, while in administration, AI helps simplify processes such as assignment management, evaluation, and interactions with students. The partner in this activity is the Pinrang Regency MGMP Physics Group which is held at SMAN 11 Pinrang. Based on the results of the pretest and posttest regarding the understanding of the training participants, it is known that there was an increase from 70% to 90%, so it can be said that community service activities with the theme "Easy Teaching and Administration Training with AI Tools" can improve your ability to use AI tools in teaching and learning administration.*

**Keywords:** Administration; Teacher Skills; Teaching; AI Tools

### ABSTRAK

*Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi AI untuk mendukung pengajaran, memberikan pendampingan terkait pemanfaatan aplikasi Copilot, Chat GPT, Gamma dan Canva serta meningkatkan efisiensi dalam pembuatan materi ajar dan administrasi pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam menghadapi perubahan teknologi. Kegiatan ini berkontribusi pada program Merdeka Belajar Kampus Mengajar, terutama pada pilar penguatan keunggulan dan kerjasama antar lembaga. Dalam hal ini, kegiatan pelatihan keterampilan digital guru dapat membantu meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan di lingkungan sekolah, sekaligus membantu meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru sebagai tenaga pendidik. Penggunaan AI dalam pengajaran memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik, sementara dalam administrasi, AI membantu menyederhanakan proses seperti manajemen tugas, evaluasi, dan interaksi dengan siswa. Mitra dalam kegiatan ini adalah Kelompok MGMP Fisika Kabupaten Pinrang yang dilaksanakan di SMAN 11 Pinrang. Berdasarkan hasil pretest dan posttest mengenai pemahaman peserta pelatihan, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari 70% menjadi 90%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan Pengajaran dan Administrasi Mudah dengan Tools AI" dapat meningkatkan kemampuan bapak/ibu dalam menggunakan tools AI dalam pengajaran maupun administrasi pembelajaran.*

**Kata Kunci:** Administrasi; Keterampilan Guru; Pengajaran; Tools AI

## 1. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran krusial dalam pembangunan suatu bangsa, terutama di era digital yang menjadikan teknologi sebagai elemen penting dalam dunia pendidikan (Anggriani, 2022). Dalam transformasi digital ini, literasi teknologi menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ishak & Rosita, 2022; Pradana & Pratama, 2022). Teknologi digital tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman siswa (Hunaidah et al., 2022). Namun, tantangan muncul karena banyak guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi ini, sehingga berpotensi menghambat kemajuan pendidikan (Chaushi et al., 2024; Nugraha & Nugraha, 2022). Untuk menjawab tantangan tersebut, program pengabdian masyarakat dirancang dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi seperti Copilot, ChatGPT, Gamma, dan Canva untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Sopandi et al., 2024).

Program pelatihan ini dirancang untuk mengurangi kesenjangan literasi digital di kalangan guru melalui pendekatan inklusif dan aplikatif. Pelatihan difokuskan pada pengenalan serta penerapan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran, seperti pembuatan materi interaktif, pengelolaan kelas yang efisien, dan desain penilaian adaptif (Suryokta et al., 2023). Melalui kombinasi metode pembelajaran daring dan tatap muka, peserta tidak hanya diajarkan keterampilan teknis, tetapi juga didorong mengembangkan pola pikir kreatif dan inovatif (Jayawardana, 2023; Anggo, 2023; Bazrgar et al., 2023). Dengan memanfaatkan tools seperti Copilot, ChatGPT, Gamma, dan Canva, guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sekaligus meningkatkan kompetensi profesional mereka. Evaluasi berkelanjutan juga akan dilakukan untuk memastikan dampak positif dan keberlanjutan pengembangan kompetensi literasi digital peserta (Zhai et al., 2021; Liu, 2023).

Tools berbasis AI yang digunakan dalam pelatihan ini memiliki keunggulan masing-masing. Copilot, yang dikembangkan oleh Microsoft, membantu pengguna menyelesaikan tugas lebih cepat dan efisien (Polak et al., 2022). Sementara itu, ChatGPT dan Canva, sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan, mendukung proses pembelajaran dengan menghasilkan konten yang menarik dan berkualitas. ChatGPT dapat digunakan untuk membuat teks edukatif, menjawab pertanyaan siswa, atau memberikan penjelasan konsep secara sederhana. Canva menyediakan template visual interaktif seperti infografis, presentasi, dan lembar kerja, yang membantu guru menyampaikan materi secara kreatif (Nadila & Septiaji, 2023; Pulungan, 2024). Kolaborasi antara aplikasi ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hakiki, 2023).

Mitra dalam kegiatan ini adalah Kelompok MGMP Fisika Kabupaten Pinrang, dengan pelaksanaan program dilakukan di SMAN 11 Pinrang. Berdasarkan wawancara dengan Ketua Kelompok MGMP Fisika SMA Kab. Pinrang, kelompok ini terdiri dari 27 anggota, sebagaimana tercantum dalam SK Nomor 867/2348-co.wil.VIII/Disdik. Seluruh anggotanya merupakan guru Fisika, baik ASN maupun non-ASN, yang tersebar di sebelas SMA di Kabupaten Pinrang. Sebagian anggota, terutama yang hampir memasuki masa pensiun, menyatakan bahwa tuntutan perkembangan zaman yang serba cepat menjadi kendala dalam pengajaran dan pengelolaan administrasi pembelajaran.

Hasil survei mengungkapkan bahwa anggota MGMP Fisika memiliki kebutuhan mendesak akan aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun, keterbatasan keterampilan digital menjadi hambatan utama bagi mereka dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Hambatan ini

mengurangi kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kebutuhan yang paling menonjol adalah pelatihan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis multimedia (Merentek et al., 2023). Dengan kemajuan teknologi, materi berbasis digital sangat penting untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan platform pembelajaran daring menjadi kebutuhan utama, terutama untuk menjangkau siswa dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Media sosial juga dinilai potensial sebagai alat komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Namun, pemanfaatan media sosial ini masih belum maksimal di kalangan anggota MGMP. Program ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut melalui pelatihan yang mendukung peningkatan literasi digital dan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi para guru adalah kesulitan dalam memilih aplikasi dan teknologi yang tepat untuk kebutuhan pembelajaran mereka (Hanila & Alghaffaru, 2023). Banyaknya pilihan aplikasi di pasaran sering kali menimbulkan kebingungan, terutama karena kurangnya pemahaman mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing aplikasi. Kondisi ini membuat sebagian guru merasa kurang percaya diri untuk mengadopsi teknologi baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain kebingungan dalam memilih teknologi, guru juga menghadapi tantangan dalam mengadaptasi pembelajaran ke lingkungan digital. Perbedaan mendasar antara pembelajaran digital dan pembelajaran konvensional sering menjadi hambatan (Karyadi, 2023). Dalam lingkungan digital, guru perlu menyesuaikan metode serta strategi pembelajaran agar tetap menarik dan efektif bagi siswa. Proses adaptasi ini memerlukan waktu, pelatihan yang intensif, serta pendampingan berkelanjutan agar guru dapat menguasai keterampilan baru yang dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal (Atikah & Jumrah, 2024).

Tantangan tersebut semakin kompleks di daerah semi-urban dan rural seperti Kabupaten Pinrang. Literasi digital guru di wilayah tersebut masih rendah jika dibandingkan dengan daerah perkotaan. Data Kemendikbud (2022) menunjukkan bahwa hanya 35% guru di wilayah rural yang memiliki keterampilan digital dasar, jauh lebih rendah dibandingkan dengan 75% di perkotaan. Akses terhadap perangkat teknologi seperti laptop dan koneksi internet stabil juga menjadi kendala utama, di mana hanya 40% guru di Kabupaten Pinrang yang memiliki akses rutin ke perangkat teknologi yang memadai. Selain itu, minimnya pendampingan setelah pelatihan membuat banyak guru kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran mereka. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang tidak hanya fokus pada peningkatan keterampilan digital, tetapi juga menyediakan pendampingan pasca-pelatihan untuk mendukung implementasi teknologi secara berkesinambungan.

Untuk menjawab tantangan yang dihadapi anggota MGMP Fisika, pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan teknologi serta aplikasi digital menjadi prioritas mendesak. Melalui pelatihan yang dirancang dengan baik, diharapkan para guru dapat mengatasi kendala yang ada dan mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMP) ini berfokus pada bidang sosial humaniora, pendidikan, seni dan budaya, serta teknologi informasi dan komunikasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dan tepat guna. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk membantu para guru dalam mengembangkan keterampilan digital yang menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran. Dengan integrasi teknologi, siswa tidak

hanya memperoleh pemahaman materi pelajaran yang lebih baik, tetapi juga dilatih menggunakan alat-alat digital secara efektif. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui program ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, memperkaya metode pengajaran, dan memberikan solusi atas permasalahan yang mereka hadapi dalam menghadapi perubahan teknologi. Kegiatan ini juga berkontribusi pada program Merdeka Belajar Kampus Mengajar, khususnya pada pilar penguatan keunggulan pendidikan dan kerjasama antar lembaga. Dengan pelatihan ini, kualitas pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan, sekaligus mendukung peningkatan kompetensi dan profesionalisme guru sebagai tenaga pendidik.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran membuka peluang untuk personalisasi pembelajaran yang lebih baik (Asbara et al., 2024). Selain itu, dalam aspek administrasi, AI mampu menyederhanakan proses seperti manajemen tugas, evaluasi, dan interaksi dengan siswa. Teknologi seperti machine learning, pemrosesan bahasa alami (NLP), dan otomatisasi cerdas telah merevolusi pendekatan pengajaran dan administrasi di lingkungan pendidikan, menciptakan efisiensi dan efektivitas yang lebih tinggi dalam mendukung tujuan pembelajaran.

Integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran dan administrasi tidak hanya memungkinkan pengajaran berbasis data yang lebih efektif, tetapi juga mempercepat dan menyederhanakan berbagai tugas administratif (Amda, et al., 2023). Inovasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa sekaligus mengurangi beban kerja guru melalui otomatisasi dalam manajemen kelas, penilaian, dan interaksi dengan siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, kebutuhan akan alat-alat yang mendukung produktivitas pengembang perangkat lunak terus meningkat. Salah satu inovasi penting adalah GitHub Copilot, alat berbasis AI yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi kerja pengembang perangkat lunak (Najmudin et al., 2023). Selain Copilot, Chat GPT juga menjadi tools andalan yang membantu produktivitas, termasuk di dunia pendidikan. Sebagai contoh, penggunaannya di UPN Veteran Jawa Timur menunjukkan bahwa Chat GPT sangat mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan mencari referensi jawaban (Sholihatini et al., 2023).

Manfaat Chat GPT dalam pendidikan meliputi pembelajaran personal, aksesibilitas yang lebih luas, sumber daya pembelajaran interaktif, serta bantuan dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah (Ramadhan et al., 2023). Penelitian oleh Siregar, Hasmayni, dan Lubis (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Chat GPT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, tools AI lain seperti Canva juga berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi kerja di berbagai bidang, termasuk pendidikan, dengan menyediakan platform kreatif untuk mendesain materi ajar yang interaktif.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru MGMP Fisika di Kabupaten Pinrang dalam pengajaran dan administrasi pembelajaran melalui pelatihan berbasis tools AI. Pelatihan ini mencakup pemanfaatan Copilot, Chat GPT, Gamma, dan Canva untuk menciptakan materi ajar yang lebih efektif dan efisien. Keberhasilan program akan diukur melalui peningkatan skor pre-test dan post-test peserta, serta kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan administrasi.

Dengan pelatihan ini, diharapkan para guru tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan digital mereka, tetapi juga lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung pembelajaran. Pendampingan intensif selama pelatihan akan memastikan para guru dapat mengimplementasikan teknologi ini secara berkelanjutan dalam pengajaran sehari-hari, sehingga memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan di Kabupaten Pinrang.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang secara komprehensif untuk memastikan peningkatan pemahaman dan keterampilan para peserta. Peserta kegiatan ini berjumlah 15 orang yang merupakan anggota MGMP Fisika Kabupaten Pinrang. Mereka adalah guru-guru fisika dari berbagai SMA di Kabupaten Pinrang, dengan tingkat keterampilan teknologi yang beragam. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi dan keberlanjutan program.

Tahap persiapan diawali dengan observasi awal oleh tim pelaksana untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di MGMP Fisika Kabupaten Pinrang, terutama dalam penerapan teknologi oleh para guru. Observasi ini bertujuan untuk memahami tantangan yang dihadapi serta kebutuhan spesifik yang harus dipenuhi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim menyusun rencana kegiatan yang mencakup jadwal pelatihan fleksibel, materi yang relevan dan aplikatif, serta pemilihan fasilitator yang kompeten di bidang teknologi pendidikan. Selain itu, kebutuhan teknis seperti perangkat, aplikasi, dan bahan pelatihan disiapkan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program. Tahap persiapan ini menjadi landasan penting untuk mencapai tujuan program secara efektif.

Rangkaian kegiatan dimulai dengan sesi sosialisasi yang memberikan gambaran mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran serta pengenalan aplikasi yang akan digunakan. Setelah itu, sesi pelatihan dilaksanakan dengan fokus pada praktik langsung menggunakan aplikasi-aplikasi seperti Copilot, Chat GPT, Gamma, dan Canva. Dalam sesi ini, peserta diajarkan langkah-langkah teknis dan strategi penggunaannya dalam pembelajaran. Untuk memperdalam pemahaman, diskusi interaktif diadakan agar peserta dapat berbagi pengalaman dan gagasan terkait penerapan teknologi di kelas mereka.

Bagian penting dari pelatihan adalah sesi tanya jawab, yang dirancang untuk membantu peserta mengatasi kendala atau pertanyaan spesifik yang muncul selama pelatihan. Di akhir program, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peningkatan keterampilan peserta dan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi ini mencakup pengukuran pencapaian melalui pre-test dan post-test, serta umpan balik dari peserta terkait efektivitas pelatihan. Kombinasi metode ini diharapkan mampu memberikan hasil optimal, sehingga para guru lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Tabel 1.** Tahap Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.

No.	Materi	Teori	Diskusi/ Praktik	Total
1	Sosialisai pentingnya keterampilan digital dalam pembelajaran	4 JP	4 JP	8 JP
2	Penggunaan <i>Copilot</i> dan <i>Chat GPT</i> untuk membuat materi pembelajaran yang menarik	4 JP	8 JP	12 JP

3	Penggunaan <i>Gamma</i> dan <i>Canva</i> untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran	4 JP	8 JP	12 JP
<b>Total Jam Pelajaran</b>			32 JP	

Tahap evaluasi dan keberlanjutan program dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat. Evaluasi ini dilakukan melalui berbagai instrumen, seperti lembar observasi pelaksanaan kegiatan dan angket untuk mengukur respons guru terhadap program yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari evaluasi digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan kegiatan tercapai, termasuk peningkatan keterampilan digital para guru dan dampaknya terhadap proses pembelajaran di kelas.

Keefektifan program dinilai berdasarkan hasil tes penguasaan materi peserta pelatihan. Perbedaan skor antara pre-test dan post-test menjadi indikator utama keberhasilan pelatihan. Jika terdapat peningkatan signifikan pada skor post-test dibandingkan pre-test, hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan pengetahuan atau keterampilan peserta. Selain itu, kepraktisan pelaksanaan kegiatan diukur melalui lembar observasi yang mencatat proses dan dinamika selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis lebih lanjut dan dikategorikan secara kualitatif sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, seperti yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tahap evaluasi ini juga menjadi dasar penting untuk merancang langkah keberlanjutan program, memastikan bahwa dampak positif yang dihasilkan dapat terus diperkuat dan diterapkan secara berkesinambungan oleh para peserta.

**Tabel 2.** Kriteria Kualifikasi Kepraktisan

Tingkat Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Praktis
60%-79%	Praktis
50%-59%	Kurang Praktis
< 50%	Tidak Praktis

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan Pengajaran dan Administrasi Mudah dengan Tools AI", angket disebarakan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dalam pelatihan ini. Angket ini bertujuan untuk mengukur efektivitas program sekaligus mendapatkan umpan balik dari peserta mengenai pengalaman mereka selama pelatihan.

**Tabel 3.** Hasil Angket Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta	Pemahaman Aplikasi	Penggunaan Teknologi dalam Pembuatan Materi	Penggunaan Teknologi dalam Administrasi	Efektivitas Pelatihan	Hasil Angket
1	RHI	20	21	20	21	82
2	NRA	19	20	20	20	79
3	SMI	22	20	21	21	84
4	SS	18	20	19	20	77
5	SSL	21	20	20	20	81
6	USI	20	21	21	21	83
7	SWO	19	19	20	18	76

8	HSP	22	20	21	22	85
9	MSI	20	19	20	19	78
10	NSI	21	20	20	19	80
11	HNA	22	21	21	19	83
12	SSH	18	20	19	20	77
13	MTI	20	20	19	20	79
14	SWI	22	21	21	20	84
15	ANW	19	18	20	19	76
<b>Rata-rata Hasil Angket</b>						80,2

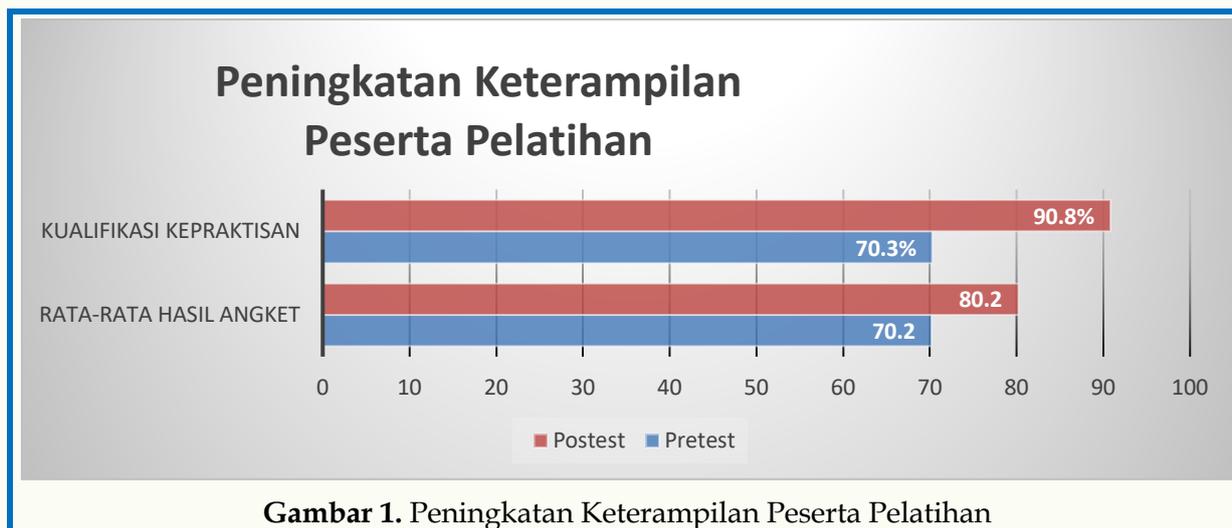
Pemahaman guru tentang penggunaan aplikasi Copilot, Chat GPT, Gamma dan Canva dengan rata-rata hasil angket 80,2 berada pada kriteria "tinggi", dengan rata-rata skor direntang 76 - 85. Hasil ini menunjukkan bahwa para peserta secara signifikan memahami materi yang disampaikan selama pelatihan. Penggunaan Tools AI efektif dalam pembuatan materi dan administrasi pembelajaran.

**Tabel 4. Kualifikasi Kepraktisan**

No	Nama Peserta	Kepraktisan dalam Pembuatan Materi	Kepraktisan dalam Administrasi	Penyelesaian Tugas Menggunakan Teknologi	Implementasi dalam Pembelajaran	Skor Kualifikasi Kepraktisan
1	RHI	24%	24%	23%	24%	95%
2	NRA	21%	22%	23%	23%	89%
3	SMI	23%	23%	24%	23%	93%
4	SS	22%	21%	22%	23%	88%
5	SSL	24%	24%	24%	25%	97%
6	USI	23%	23%	23%	23%	92%
7	SWO	21%	22%	21%	22%	86%
8	HSP	23%	23%	24%	24%	94%
9	MSI	22%	23%	22%	23%	90%
10	NSI	24%	24%	23%	25%	96%
11	HNA	22%	21%	22%	24%	89%
12	SSH	21%	22%	21%	23%	87%
13	MTI	22%	22%	22%	23%	89%
14	SWI	23%	23%	23%	24%	93%
15	ANW	21%	22%	21%	21%	85%
<b>Rata-rata skor kualifikasi kepraktisan</b>						90,8%

Hasil observasi terhadap implementasi teknologi yang diterapkan, kegiatan ini dikategorikan sebagai "sangat praktis" dengan skor rata-rata kepraktisan 90,8% berada di rentang 80% - 100%. Para peserta mampu menerapkan aplikasi yang dipelajari dalam pembuatan materi pembelajaran dan administrasi.

Hasil pre - test dan posttest tentang pemahaman peserta pelatihan dan hasil observasi terhadap implementasi teknologi dapat dilihat pada gambar 1 berikut



**Gambar 1.** Peningkatan Keterampilan Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test mengenai pemahaman peserta pelatihan, terdapat peningkatan yang signifikan dari 70% menjadi 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Pengajaran dan Administrasi Mudah dengan Tools AI” berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan tools AI, baik untuk pengajaran maupun administrasi pembelajaran. Tools AI yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi aplikasi seperti Copilot, Chat GPT, Gamma, dan Canva, yang telah diaplikasikan dalam berbagai aspek proses pembelajaran.

Setelah mengikuti pelatihan, para guru mulai menerapkan hasil yang diperoleh di kelas mereka, seperti dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul, dan materi ajar berbasis digital. Sebagai tindak lanjut, program ini memberikan dukungan berkelanjutan kepada para guru melalui pendampingan teknis, akses ke aplikasi, dan konsultasi untuk membantu mereka mengatasi kendala yang mungkin dihadapi saat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Keberlanjutan program ini diwujudkan melalui penyusunan modul pembelajaran yang dirancang menggunakan Copilot, Chat GPT, Gamma, dan Canva. Modul ini dirancang untuk menjadi panduan praktis yang membantu guru menerapkan teknologi digital secara mandiri dan efektif. Dengan modul ini, diharapkan dampak program dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dalam jangka panjang.

Mitra utama dalam kegiatan ini adalah para guru MGMP Fisika Kabupaten Pinrang, dengan pelaksanaan program di SMAN 11 Pinrang. Peran mitra mencakup penyediaan tempat untuk kegiatan pelatihan dan keikutsertaan aktif sebagai peserta yang terlibat secara menyeluruh dalam program pengabdian.

Tim pengusul terdiri dari satu ketua, dua dosen anggota, dan tiga mahasiswa. Dosen yang dilibatkan adalah mereka yang aktif menggunakan Copilot, Chat GPT, Gamma, dan Canva dalam perkuliahan, dengan berbagai latar belakang kepakaran. Pelibatan mahasiswa dalam program ini memberikan manfaat besar, terutama dalam meningkatkan kompetensi mereka sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM). Kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, program ini juga memberikan pengakuan terhadap kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus yang dapat disetarakan dengan SKS mata kuliah pilihan. Hal ini selaras dengan pedoman MBKM yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan passion mereka melalui desain kurikulum, rencana pembelajaran, serta proyek akhir yang relevan dengan tujuan studi mereka.

Kegiatan ini juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar di luar kampus, dengan potensi rekognisi hingga 6 SKS melalui konversi kegiatan dengan mata kuliah **\*\*Strategi Pembelajaran Fisika\*\*** dan **\*\*Eksperimen Fisika II\*\***. Pelatihan yang bertemakan "Pelatihan Pengajaran dan Administrasi Mudah dengan Tools AI" ini dilaksanakan pada Sabtu, 27 Juli 2024, di Gedung PGRI Kabupaten Pinrang, dengan pendampingan yang berlangsung selama dua pekan.

Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari Dr. Abdul Walid, M.A., Ketua STKIP DDI Pinrang, yang menekankan pentingnya peningkatan keterampilan digital para guru untuk mendukung pengajaran dan administrasi pembelajaran. Selama pelatihan, para peserta diperkenalkan dengan berbagai aplikasi berbasis AI, seperti Copilot, ChatGPT, Gamma, dan Canva, yang dirancang untuk memudahkan pembuatan materi ajar dan pengelolaan administrasi pembelajaran secara efisien.

Salah satu peserta, Anwar, S.Pd., guru Fisika dari SMAN 5 Pinrang, menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru dalam mengikuti perkembangan teknologi. "Kegiatan ini bagus, agar kita (guru red.), terus mengupdate kemampuan kita," ujar Anwar. Komentar ini mencerminkan pentingnya pelatihan seperti ini untuk memastikan para guru tetap relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Pelatihan dimulai dengan sesi sosialisasi yang memaparkan pentingnya keterampilan digital di era modern. Para peserta diajarkan cara menggunakan Copilot dan ChatGPT untuk menghasilkan materi ajar yang menarik dan efektif, sedangkan Gamma dan Canva difokuskan pada pengembangan interaksi pembelajaran yang kreatif. Selain pelatihan, kegiatan ini juga mencakup monitoring dan evaluasi penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar. Sebagai bagian dari program, penyusunan modul digital untuk pembelajaran juga dilakukan untuk memperkuat integrasi teknologi ke dalam pendidikan.

Acara ini dibuka oleh Ihfa Indira Nurnaifah, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Fisika STKIP DDI Pinrang, dengan sambutan dari Suwarjono, S.Si., perwakilan Ketua MGMP Fisika SMA Kab. Pinrang sekaligus guru SMAN 10 Pinrang. Sebanyak 15 guru dari berbagai SMA se-Kabupaten Pinrang berpartisipasi dalam pelatihan ini, menunjukkan antusiasme dan komitmen mereka untuk meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman.

#### 4. Kesimpulan

Pelatihan tools berbasis AI telah secara signifikan meningkatkan kompetensi digital guru MGMP Fisika Kabupaten Pinrang, dengan rata-rata skor pre-test meningkat dari 70% menjadi 90% pada post-test. Hasil ini menunjukkan efektivitas pengenalan teknologi seperti Copilot, ChatGPT, Gamma, dan Canva dalam membantu guru menciptakan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien, serta dalam meningkatkan produktivitas administrasi pembelajaran. Program ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung transformasi digital di sektor pendidikan, terutama di wilayah dengan tingkat literasi digital yang masih rendah.

Keberhasilan program ini menunjukkan potensi untuk direplikasi di wilayah lain dengan adaptasi yang sesuai, guna mempercepat adopsi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, program ini memiliki implikasi yang luas dalam mendorong pemerataan akses pendidikan berbasis teknologi, sekaligus mempersiapkan tenaga pendidik yang lebih kompeten dalam menghadapi tantangan era digital.

Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari program ini, khususnya pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu,

pengembangan modul pelatihan yang lebih terintegrasi dengan kurikulum lokal akan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program. Dengan pendekatan ini, diharapkan program pelatihan berbasis AI tidak hanya memberikan dampak positif pada kemampuan guru, tetapi juga mampu mengakselerasi kualitas pendidikan secara menyeluruh.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada DRTPM yang telah membantu kami mendanai kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## Daftar Pustaka

- Amda, J., Saputra, A., Waskita, A., Rianto, S., & Abdurrosyid, I. (2023). Peluang pengembangan artificial intelligence pada radioterapi di Indonesia. *Medika Kartika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 6(4), 430–441. Retrieved from <http://medikakartika.unjani.ac.id/medikakartika/index.php/mk/article/view/512>
- Anggriani, S. (2022). Pengaruh self-confidence terhadap hasil belajar matematika siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 28–34. Retrieved from <http://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/25>
- Anggo, S. (2023). Student perceptions of lectures blended learning in the biology education study program at Universitas Muhammadiyah Luwuk. *European Journal of Education and Pedagogy*, 4(3), 143–148. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2023.4.3.647>
- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan AI sebagai alat bantu proses pembelajaran di tingkat pendidikan sekolah dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Atikah, N., & Jumrah, J. (2024). Pengaruh minat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 3(2), 100–113. Retrieved from <http://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/127>
- Bazrgar, A., Rahmanian, M., Ghaedi, A., Heidari, A., Bazrafshan, M., Amini, M., & Drissi, H. (2023). Face-to-face, online, or blended: Which method is more effective in teaching electrocardiogram to medical students? *BMC Medical Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04546-0>
- Chaushi, B. A., Ismaili, F., & Chaushi, A. (2024). Pros and cons of artificial intelligence in education. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 8(March), 51–57. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Blerta-Abazi-Chaushi/publication/379020574\\_Pros\\_and\\_Cons\\_of\\_Artificial\\_Intelligence\\_in\\_Education/links/65f5b61e1f0aec67e29ea13d/Pros-and-Cons-of-Artificial-Intelligence-in-Education.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Blerta-Abazi-Chaushi/publication/379020574_Pros_and_Cons_of_Artificial_Intelligence_in_Education/links/65f5b61e1f0aec67e29ea13d/Pros-and-Cons-of-Artificial-Intelligence-in-Education.pdf)
- Hanila, S., & Alghaffaru, M. A. (2023). Pelatihan penggunaan artificial intelligence (AI) terhadap perkembangan teknologi pada pembelajaran siswa SMA 10 Sukarami Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 221–226. <https://doi.org/10.37676/jdm.v2i2.4890>

- Hunaidah, H., Anas, M., Erniwati, E., Takda, A., Tahang, L., Sukariasih, L., & Hariyanto, E. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Microsoft Teams pada pembelajaran online guru sekolah dasar di Kecamatan Molawe Kabupaten Konawe Utara. *Unram Journal of Community Service*, 3(2), 68–72. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v3i2.198>
- Ishak, & Rosita. (2022). Peningkatan kualitas belajar matematika melalui metode student facilitator and explaining. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(1), 14–23. Retrieved from <http://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/13>
- Jayawardana, H. B. (2023). Potensi penerapan pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 251–255. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1515>
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam mendukung pembelajaran mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 253–258. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Liu, M. (2023). Exploring the application of artificial intelligence in foreign language teaching: Challenges and future development. *SHS Web of Conferences*, 168, 03025. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202316803025>
- Merentek, T. C., Usoh, E. J., & Lengkong, J. S. J. (2023). Implementasi kecerdasan buatan ChatGPT dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26862–26869. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10960>
- Nadila, D., & Septiaji, A. (2023). Implementasi kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 100–104. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1050>
- Najmudin, N., Rahmatullah, B., Arinal, A. R., & Rahma, F. (2023). Kajian literatur: Dampak kehadiran GitHub Copilot pada pekerjaan programmer. *TECHNOPEX-2023 Institut Teknologi Indonesia*, 192–199. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Nugraha, N., & Nugraha, D. (2022). Pelatihan penggunaan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di SDIT Al Imam Kuningan. *Dharma Bhakti Ekuitas*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566>
- Polak, S., Schiavo, G., & Zancanaro, M. (2022). Teachers' perspective on artificial intelligence education: An initial investigation. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3491101.3519866>
- Pradana, B., & Pratama, Y. (2022). The role of the digitalization of learning media on the quality of learning. *Jurnal Sosial Humaniora*, 13(2), 145–153. <https://doi.org/10.30997/jsh.v13i2.4989>
- Pulungan, E. (2024). Development of Canva-based interactive teaching materials to enhance students' critical thinking skills in fiqh learning at Islamic high school. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 6(1), 142–158. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i1.4845>
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25–30. Retrieved from <http://www.jurnal.pnk.ac.id/index.php/flash/article/view/1069>
- Hakiki, M. (2023). Exploring the impact of using Chat-GPT on student learning outcomes in technology learning: The comprehensive experiment. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 859–872. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.02.013>

- Sholihatin, E., Saka, A. D. P., Andhika, D. R., Ardana, A. P. S., Yusaga, C. I., Fajar, R. I., & Virgano, B. A. (2023). Pemanfaatan teknologi Chat GPT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital pada mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *Jurnal TUAH: Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 1-10.
- Siregar, F. H., Hasmayni, B., & Lubis, A. H. (2023). The analysis of Chat GPT usage impact on learning motivation among scout students. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 632-638. Retrieved from <https://jtuah.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTUAH/article/view/8032>
- Sopandi, R., Lase, M., Palasara, N., & Qomaruddin, M. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence dalam menggunakan aplikasi ChatGPT untuk media pembelajaran. *PRAWARA: Jurnal Abdimasyarakat*, 3(3), 84-88.
- Suryokta, E., Taruklimbong, W., & Sihotang, H. (2023). Peluang dan tantangan penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26745-26757. Retrieved from <https://www.jurnalilmiah.id/index.php/abdimas/article/view/109>
- Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J. B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A review of artificial intelligence (AI) in education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>