

PENDAMPINGAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN DALAM MENYUSUN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Imelda Saluza^{1*}, Hendra Di Kesuma², Lastri Widya Astuti³, Dhamayanti⁴, Faradillah⁵

^{1), 2), 3), 4)} Informatika, Universitas Indo Global Mandiri

Article history

Received : 24 Oktober 2025

Revised : 27 Oktober 2025

Accepted : 15 Desember 2025

*Corresponding author

Imelda Saluza

Email : imeldasaluza@uigm.ac.id

Abstrak

Guru di era digital tidak hanya menguasai kompetensi pedagogis, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dalam menyusun perangkat pembelajaran yang efisien, kontekstual, dan sejalan dengan kurikulum. Namun, banyak guru masih mengalami kendala waktu, dan kualitas penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPP). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menyusun perangkat pembelajaran melalui pendampingan berbasis kecerdasan buatan (AI), khususnya Google Gemini dengan pengembangan prompt terstruktur yang siap pakai. Mitra kegiatan ini adalah guru-guru di SMK PGRI 2 Palembang, dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang. Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui lima tahap: *to know, to understand, to plan, to act, and to change*. Hasil menunjukkan sebanyak 92% guru membutuhkan waktu hanya 1-2 jam atau kurang dalam menyusun RPP, 88% merasakan peningkatan efisiensi kerja yang signifikan, 80% menyatakan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan AI, dan 60% berkomitmen untuk terus menggunakan prompt secara rutin. Selain itu, 96% guru menilai kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kompetensi profesional guru. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan AI secara partisipatif mampu menjadi solusi inovatif untuk penguatan literasi digital pedagogis dan transformasi praktik perencanaan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Literasi; Prompt; Pedagogis; Inovatif.

Abstract

Teachers in the digital era not only master pedagogical skills but also effectively utilize technology to develop learning tools that are efficient, contextual, and aligned with the curriculum. However, many teachers still face time and quality constraints in preparing Semester Lesson Plans (RPP). This activity aims to enhance teachers' ability to develop learning tools through artificial intelligence (AI)-based mentoring, specifically using Google Gemini with the development of ready-to-use structured prompts. The partners for this activity were teachers at SMK PGRI 2 Palembang, with a total of 25 participants. The implementation method adopted a Participatory Action Research (PAR) approach through five stages: *to know, to understand, to plan, to act, and to change*. The results showed that 92% of teachers needed only 1-2 hours or less to prepare lesson plans, 88% experienced a significant increase in work efficiency, 80% reported increased confidence in using AI, and 60% committed to regularly using prompts. Additionally, 96% of teachers considered this activity highly beneficial for improving their professional competence. This demonstrates that the participatory use of AI can be an innovative solution for strengthening pedagogical digital literacy and transforming learning planning practices schools.

Keywords: Literacy; Prompt; Pedagogical; Innovative.

Copyright © 2026 by Author, Published by Dharmawangsa University
Community Service Institution

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital telah membawa perubahan signifikan bagi guru. Guru dituntut bukan hanya menguasai kompetensi pedagogis dan profesional, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara kritis dan produktif untuk mendukung perencanaan, pelaksanaan dan pengembangan

pembelajaran. Di Tengah tuntutan kurikulum yang semakin dinamis (Paramita et al., 2025), baik Kurikulum 2013 (K-13) maupun Kurikulum Merdeka guru dihadapkan pada beban kerja yang kompleks (Putri et al., 2025). Termasuk penyusunan perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pembelajaran Semester (RPP), materi ajar, media pembelajaran, hingga instrumen asesmen yang kontekstual dan berdiferensiasi. Tantangan utama dalam merencanakan dan mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan prinsip kurikulum yaitu adaptif, efektif serta inovatif (Merdekawaty et al., 2024). Proses tersebut tentunya memerlukan pemikiran kreatif dan inovatif serta dukungan teknologi yang mencukupi (Damayanti et al., 2025). Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang masih kesulitan menyusun perangkat pembelajaran tersebut secara mandiri, efisien, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi serta berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/ HOTS) (Mas'ud B et al., 2025).

Kendala dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis digital juga dialami oleh guru-guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI 2 Palembang. Observasi awal dan diskusi yang dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2025 bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum ibu Nova Neltisa, S.Pd menyatakan bahwa sekolah tersebut memiliki 4 jurusan dengan jumlah guru sebanyak 68 orang serta diperoleh beberapa temuan diantaranya adalah mayoritas guru menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menyusun RPP, bahkan seringkali dengan hasil yang masih bersifat template dan kurang relevan dengan kondisi kelas hal ini dilatarbelakangi oleh masih banyak guru yang mengembangkan perangkat pembelajaran secara konvensional tanpa memanfaatkan teknologi digital yang tersedia; minimnya pelatihan teknologi yang diadakan di sekolah tersebut; personalisasi pembelajaran bagi siswa untuk memenuhi kebutuhan individualnya menjadi tantangan besar bagi guru, karena masing-masing siswa memiliki gaya belajar serta kebutuhan yang berbeda sehingga membutuhkan pendekatan yang tidak sama dalam penyusunan materi pembelajaran; serta ketidaksiapan dalam memanfaatkan teknologi membuat para guru ragu untuk mengadopsi alat bantu berbasis teknologi. Berdasarkan hasil tersebut, perlu adanya pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang tidak terlalu rumit dan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan perangkat pembelajaran tersebut.

Perkembangan pesat kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), khususnya model bahasa besar (Large Language Models/ LLMs) seperti Google Gemini, memberikan peluang besar untuk menjadi asisten pedagogis yang andal digunakan dengan pemahaman yang tepat dan panduan yang jelas (Kintan et al., 2025). Pemanfaatan AI di dunia pendidikan mendukung pembelajaran (Adi Saputro et al., 2024), dan menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kesulitan dalam personalisasi pembelajaran (Nurhayati et al., 2024). Penggunaan AI dalam pembelajaran mampu memberikan ruang bagi pendidik untuk dapat merencanakan, mengembangkan RPP, pembuatan materi pembelajaran dan asesmen yang akan dilakukan yang dapat dipersonalisasi untuk meningkatkan kinerja pendidik. Oleh karenanya, guru yang memiliki penguasaan AI yang baik dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Google gemini memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya lebih sering digunakan saat ini. Pertama, gemini mampu menggabungkan dan memproses berbagai jenis data; kedua, gemini terintegrasi erat dengan google sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan dukungan AI; ketiga, fitur guided learning membuatnya sangat cocok digunakan sebagai asisten belajar yang dapat memberikan penjelasan setiap langkah untuk materi pembelajaran, membantu guru secara praktis (Meo et al., 2025).

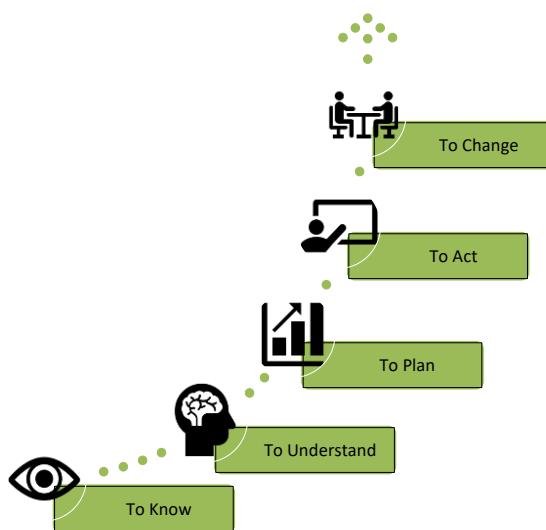
Menyadari potensi dan permasalahan mitra, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Indo Global Mandiri (IGM) merancang intervensi inovatif dengan memanfaatkan AI berbasis Gemini sebagai alat bantu kolaboratif dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Namun, penggunaan AI tidak serta merta efektif tanpa literasi *prompt* yang memadai. Banyak guru awalnya mengalami kesulitan dalam memberikan instruksi (*prompt*) yang spesifik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengakibatkan hasil keluaran AI seringkali terlalu umum atau tidak relevan. Karenanya, selain memberikan pelatihan penggunaan AI, tim PkM Universitas IGM mengembangkan serangkaian *prompt* yang siap pakai yang telah disesuaikan dengan struktur RPP, karakteristik mata pelajaran, dan kurikulum. Namun, tentu saja pada saat pendampingan akan ditekankan bahwa AI tidak dapat mewakili seluruh kebutuhan pembelajaran secara sempurna, karena

teknologi tentu saja memiliki keterbatasan termasuk potensi melakukan kesalahan faktual, serta ketidakmampuan memahami konteks pedagogis secara utuh. Oleh karena itu, guru senantiasa juga didorong untuk melakukan verifikasi, koreksi dan adaptasi kritis terhadap setiap output AI sebelum digunakan di kelas, untuk mencegah dampak yang berpotensi fatal terhadap kualitas pembelajaran.

Permasalahan prioritas dalam kegiatan ini adalah rendahnya efisiensi dan kualitas penyusunan perangkat pembelajaran oleh guru akibat keterbatasan waktu, kapasitas teknik dan akses terhadap alat bantu digital relevan. Melalui kegiatan berbasis AI yang dibimbing dengan prompt yang terstruktur, kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberdayakan guru agar dapat memanfaatkan teknologi secara kreatif, inovatif dan etis. Bukan untuk menggantikan peran profesional, melainkan untuk memperkuat kapasitas perencanaan pembelajaran sehingga lebih fokus pada interaksi bermakna di kelas. Dengan demikian, pemanfaatan AI dalam konteks ini tidak hanya menjawab tantangan praktis tetapi juga menjadi langkah awal penguatan literasi digital pedagogis bagi guru.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM dilaksanakan secara langsung dalam bentuk pendampingan melalui pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan mitra, dengan mengadopsi metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan kerangka kerja lima tahap perubahan komunitas yang mencerminkan proses transformasi dari mengetahui permasalahan mitra sampai dengan perubahan yang berkelanjutan. Kelima tahapan diimplementasikan secara bertahap selama periode pelaksanaan kegiatan yang diadaptasi dari (Najibufahmi et al., 2025) yang disajikan pada gambar 1. Mitra pada kegiatan ini adalah SMK PGRI 2 Palembang, yang berlokasi di Jalan Sapta Marga nomor 30 Bukit Sangkal Kecamatan Kalidoni Kota Palembang Sumatera Selatan. Dimana peserta kegiatan adalah guru-guru di lingkungan SMK PGRI 2 Palembang yang berjumlah 30 orang.



Gambar 1. Tahapan Metode PAR

To Know: Observasi Situasi Mitra

Tahapan ini dilaksanakan dengan melakukan observasi awal mengenai situasi mitra dalam hal ini SMK PGRI 2 Palembang, wawancara mendalam dengan perwakilan dari sekolah (perangkat sekolah, ataupun guru), serta survei mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang telah dilakukan guru. Tujuannya untuk mengidentifikasi profil guru, proses praktik penyusunan perangkat pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi. Data dikumpulkan melalui Focus Group Discussion (FGD). Hasil diagnosis digunakan untuk merancang modul untuk pendampingan dan pengembangan prompt yang relevan. Sebagai bentuk asesmen awal, tim juga melakukan survei kuantitatif terhadap guru mitra untuk mengukur tingkat pemahaman

awal tentang AI, pengalaman penggunaan teknologi digital dalam penyusunan perangkat pembelajaran, serta persepsi terhadap tantangan yang dihadapi.

To Understand: Permasalahan Mitra

Setelah mendapatkan gambaran umum dari kondisi mitra, tim PkM bersama mitra melakukan analisis permasalahan bersama. Perangkat Sekolah atau guru diajak untuk mengidentifikasi akar masalah dalam pembuatan dan pengembangan perangkat pembelajaran mulai dari sisi waktu, kualitas, maupun adaptasi dari kebutuhan siswa serta kemajuan teknologi saat ini. Tahapan ini bertujuan untuk membangun pemahaman kolektif bahwa masalah bukan hanya bersifat teknis, namun juga terkait dengan literasi digital dan keterbatasan akses.

To Plan: Merancang Solusi

Berdasarkan hasil analisis, tim PkM dan mitra merencanakan solusi kolaboratif dalam bentuk (1) Pengembangan rangkaian *prompt* terstruktur berbasis Google Gemini, yang disesuaikan dengan struktur RPP pada sekolah mitra, karakteristik mata pelajaran dan kurikulum; (2) Penyusunan modul pelatihan singkat yang mencakup pengenalan dasar AI dan etika penggunaannya, teknik merancang *prompt* efektif dan simulasi penyusunan perangkat pembelajaran menggunakan Gemini; (3) pembuatan panduan visual dan template *prompt* siap pakai untuk sekolah mitra.

To Act: Pemecahan Masalah

Pelaksanaan program dilakukan dalam bentuk workshop intensif dan pendampingan langsung. Sesi dimulai dengan paparan pengenalan dasar AI dan etika penggunaan, demonstrasi penggunaan Gemini untuk penyusunan RPP, pembuatan materi, dan assesmen. Dilanjutkan dengan latihan mandiri dengan pendampingan tim PkM.

To Change: Perubahan Berkelanjutan

Tahapan akhir bertujuan membangun kesadaran dan komitmen berkelanjutan guru dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pedagogis guru. Yang dilakukan dengan: (1) refleksi akhir bersama guru tentang dampak penggunaan AI terhadap efisiensi, kualitas perangkat pembelajaran dan pengukuran keberlanjutan penggunaan; (2) penyerahan dokumen panduan dan bank *prompt* yang dapat dipakai secara mandiri oleh guru bahkan setelah kegiatan selesai.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan instrumen penilaian kegiatan kepada mitra sekolah mengenai rangkaian kegiatan PkM yang dilaksanakan bersama mitra. Instrumen terdiri dari 7 pernyataan yang mengukur dampak jangka pendek yang meliputi pengukuran sejauh mana keterampilan guru meningkat dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran (Yuriananta & Asteria, 2024), keberlanjutan dan komitmen setelah kegiatan meliputi pengukuran terhadap konsistensi guru setelah mengikuti kegiatan pendampingan dalam mengembangkan kemampuan literasi untuk praktik mengajar ke depannya (Aminuddin et al., 2024; Melinda & Tresnawati, 2023), feedback akhir dan rekomendasi meliputi peningkatan kompetensi serta dampak signifikan yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan ini (Prameswara, 2024). Pilihan jawaban beberapa mengikuti aturan skala likert dengan lima pilihan (Septiana & Firdonsyah, 2025), dan dengan pernyataan pilihan tanpa skala likert. PkM diharapkan bukan hanya memberikan pengetahuan baru namun juga meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital untuk pendidikan yang lebih baik lagi.

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM menghasilkan transformasi signifikan bagi guru dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran, melalui tahapan sistematis dari metode PAR yang terdiri dari lima tahapan. Pemanfaatan AI dan pengembangan *prompt* terstruktur tidak hanya menjawab tantangan praktis terkait efisiensi waktu dan kualitas dokumen, namun juga mendorong pergeseran paradigma dalam cara guru memandang teknologi, dari yang hanya sebagai alat menjadi asisten kolaboratif yang memperkuat kompetensi pedagogis. Hasil evaluasi menunjukkan guru mengalami peningkatan dalam literasi digital,

kepercayaan diri, serta kemampuan menyusun perangkat pembelajaran yang kontekstual yang selaras dengan kurikulum terkini. Tentunya transformasi ini tidak dapat terjadi begitu saja, melainkan melalui proses bertahap yang dimulai dengan diagnosis kebutuhan nyata, pemahaman bersama dari akar masalah, perancangan solusi partisipatif, implementasi terbimbing sampai dengan internalisasi praktik baru sebagai bagian dari budaya profesional guru. Berikut disajikan hasil dan pembahasan secara rinci berdasarkan tahapannya.

To Know: Observasi Situasi Mitra

Tahap awal kegiatan, tim pelaksana telah melaksanakan asesmen awal terhadap kemampuan dan kondisi mitra sebelum pelaksanaan dilakukan. Asesmen ini dilakukan dengan tiga pendekatan komplementer yaitu (1) observasi lapangan secara langsung, (2) wawancara dan diskusi mendalam dengan perwakilan sekolah dalam hal ini bidang kurikulum dan guru-guru sebanyak 5 orang, (3) survei kuantitatif berbasis kuesioner secara daring yang diisi oleh guru. Hasil observasi dan diskusi menunjukkan bahwa sekolah mitra memiliki empat jurusan keahlian dengan total guru sebanyak 68 orang. Sebagian besar guru (63,2%) memiliki usia di bawah 40 tahun dan telah aktif menggunakan perangkat digital seperti smartphone dan laptop dalam aktivitas sehari-hari. Hasil diskusi juga menerangkan bahwa mayoritas guru masih mengandalkan pendekatan konvensional dengan menyalin ulang RPP dari tahun sebelumnya. Serta rata-rata waktu yang diperlukan untuk menyusun RPP berkisar antara 5 sampai 8 jam per minggu. Hasil survei awal menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru terhadap AI masih sangat rendah: hanya 25,71% yang pernah menggunakan AI untuk mendukung tugas mengajar, sementara 74,29% mengakui belum pernah menggunakan AI. Bahkan sebanyak 28,57% guru menyatakan tidak tahu cara kerja AI dan 67,6% merasa ragu atau kurang percaya diri jika diminta memanfaatkannya dalam penyusunan perangkat pembelajaran.

Hasil temuan ini mengungkap terdapat kesenjangan antara potensi teknologi digital yang tersedia dan kapasitas pemanfaatannya dalam praktik pedagogis. Hal ini menjadi dasar utama dalam merancang modul pendampingan dan mengembangkan serangkaian *prompt* terstruktur berbasis kecerdasan buatan. Modul dan *prompt* dirancang secara spesifik untuk menjawab kebutuhan guru agar dapat menghemat waktu, mudah diadaptasi, dan selaras dengan prinsip kurikulum yang berjalan.

To Understand: Permasalahan Mitra

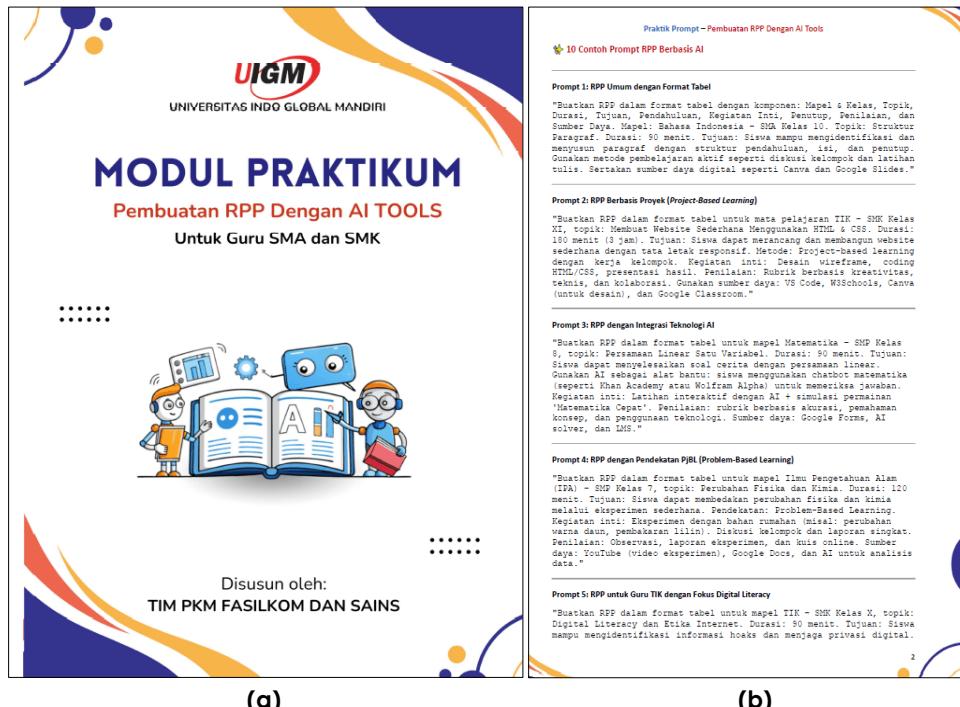
Setelah mendapatkan gambaran kondisi umum mitra, tahap selanjutnya difokuskan pada peningkatan pemahaman kolektif dari akar masalah yang dihadapi guru. Melalui pendampingan, guru diajak untuk memberikan pendapat terkait tantangan mereka secara sistematis, bukan hanya masalah teknis. Diskusi mengungkapkan bahwa banyak guru mengakui merasa terjebak dalam rutinitas administratif. Selain itu, banyak juga guru yang menyatakan bahwa mereka tidak yakin bagaimana cara merancang RPP yang benar-benar mempertimbangkan gaya belajar siswa yang beragam. Begitu juga, permasalahan menyangkut pengintegrasian asesmen formatif ke dalam perencanaan pembelajaran.

Proses refleksi ini menunjukkan bahwa masalah bukan sekedar soal kurang waktu tetapi juga terkait dengan kurangnya alat bantu yang tepat atau tidak tahu caranya. Pemahaman bersama ini menjadi pondasi penting bagi perancangan solusi yang tidak hanya menjawab kebutuhan teknis, tetapi juga membangun kesadaran profesional.

To Plan: Merancang Solusi

Hasil analisis dan pemahaman bersama, tahap ketiga dilaksanakan sebagai proses kolaboratif antara tim PkM dan mitra untuk merancang solusi yang relevan, praktis, dan mudah diimplementasikan. Hasil utama tahap ini adalah menghasilkan suatu modul praktikum mencakup pengenalan AI untuk pendidik, kebutuhan perangkat keras dan jaringan, pemanfaatan AI untuk perangkat pembelajaran, serta best practice (berisi 10 *prompt* RPP, 10 *prompt* materi ajar dan 5 *prompt* asesmen). pengembangan serangkaian *prompt* terstruktur berbasis Google Gemini yang dirancang secara spesifik untuk membantu guru menyusun RPP, materi ajar dan instrumen asesmen sesuai dengan kurikulum. Untuk memudahkan implementasi penggunaannya, juga

dibuatkan panduan visual dan template prompt yang disesuaikan dengan RPP sekolah mitra, dan dapat diunduh serta digunakan secara mandiri. Pendekatan partisipatif yang digunakan saat perancangan bertujuan agar solusi yang dihasilkan dapat diterima oleh guru di sekolah. Sehingga guru bukan hanya menerima, namun mereka bekerja sama untuk membuat solusi yang dapat meningkatkan rasa kepemilikan, semangat dan adopsi yang berkelanjutan.



Gambar 2. Modul Praktikum Kegiatan (a) Halaman Depan (b) Prompt

To Act: Pemecahan Masalah

Kegiatan PkM dilakukan pada hari sabtu di tanggal 13 September 2025 di SMK PGRI 2 Palembang dengan peserta yang berkesempatan mengikuti pendampingan sebanyak 25 orang. Kegiatan diawali dengan pemberian kata sambutan oleh perwakilan sekolah yakni Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana Prasarana Bapak Heru Eko Pramono, S.Pd., M.Si dan ketua pelaksana yaitu Dr. Lastri Widya Astuti. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan oleh tim PkM. Selanjutnya dilakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan.





(c)

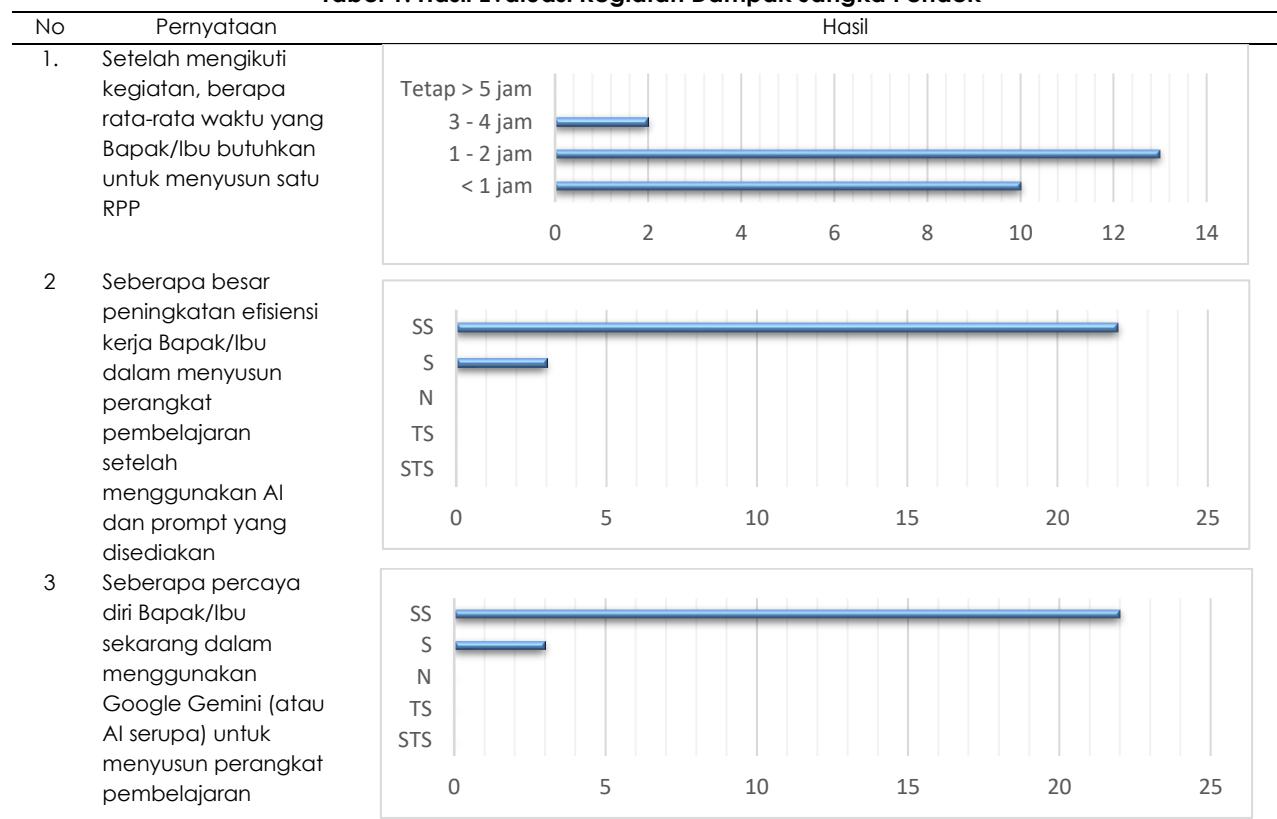
Gambar 3. Pelaksanaan Pendampingan (a); Pemaparan Prompt (b); Praktik Hasil RPP (c)

Gambar 3 menampilkan tiga tahap pelaksanaan pendampingan (a) pemaparan prompt oleh tim PkM yang menjelaskan struktur dan cara penggunaan prompt terstruktur berbasis Google Gemini; (b) sesi praktik mandiri dimana guru secara langsung mencoba menggunakan AI dengan pendampingan intensif dari tim, memungkinkan guru untuk menguji, bereksperimen dan bimbingan secara langsung, serta (c) merupakan hasil RPP yang dihasilkan guru selama kegiatan, yang menunjukkan bahwa output AI telah berhasil diadaptasi menjadi dokumen pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan selaras dengan kurikulum.

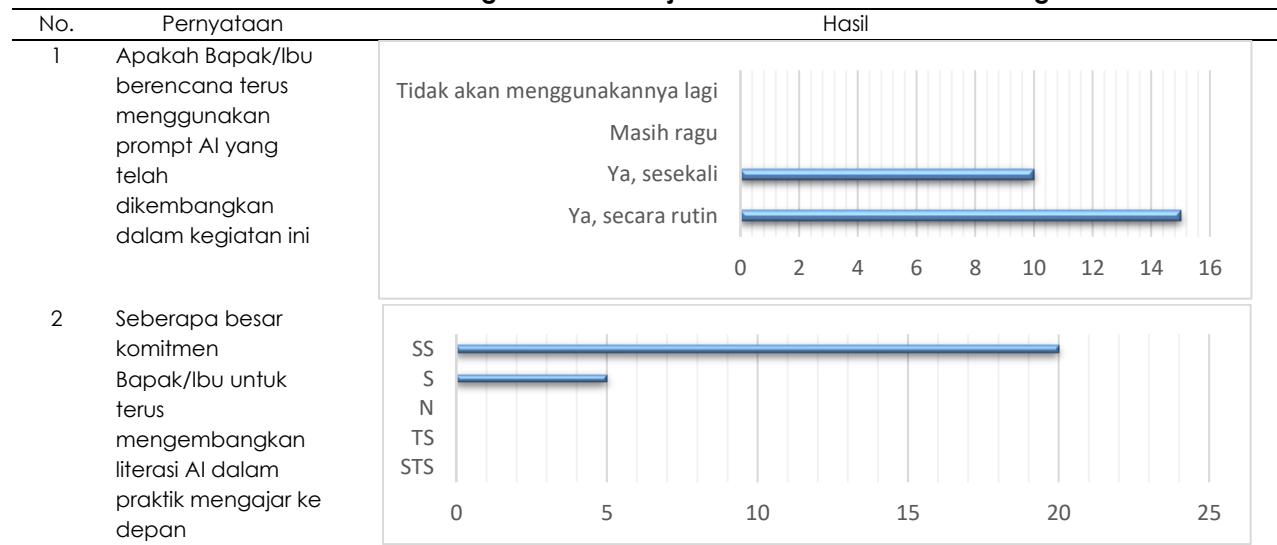
Evaluasi dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner berupa Google Form yang diisi oleh para peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Evaluasi meliputi tiga aspek utama yaitu (1) dampak jangka pendek, (2) keberlanjutan dan komitmen setelah kegiatan dan (3) feedback akhir dan rekomendasi. Dari total 25 respon peserta menyatakan bahwa secara umum peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan yang dilakukan, dengan rincian sebagai berikut (tabel 1).

Berdasarkan hasil pengolahan data evaluasi pasca kegiatan, terlihat peningkatan signifikan dalam tiga indikator utama yaitu efisiensi waktu, efisiensi kerja, dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan AI. Berdasarkan data dari 25 guru yang telah mengisi kuesioner, sebanyak 10 orang atau 40% menyatakan membutuhkan waktu kurang dari 1 jam, 13 orang atau 52% membutuhkan waktu 1 – 2 jam dan hanya 2 orang guru atau 8% menyatakan membutuhkan waktu sebanyak 3-4 jam. Berdasarkan hasil respon dari peserta dapat diaplikasikan bahwa (1) ketersediaan prompt yang terstruktur dan kontekstual dapat menghilangkan ketidakpastian secara teknis bagi guru, (2) simulasi langsung dan pendampingan intensif selama pelatihan dapat menciptakan lingkungan belajar aman dan kolaboratif dan (3) penekanan pada verifikasi dan adaptasi kritis terhadap output AI yang mampu memperkuat otonomi profesional guru. Artinya, guru merasa lebih percaya diri bukan hanya karena bisa menggunakan AI, melainkan karena mampu mengarahkan, mengontrol, dan memanfaatkannya secara reflektif sesuai dengan kebutuhan pedagogis di kelas. Sehingga AI berfungsi sebagai asisten kolaboratif bukan pengganti peran profesional guru

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Dampak Jangka Pendek



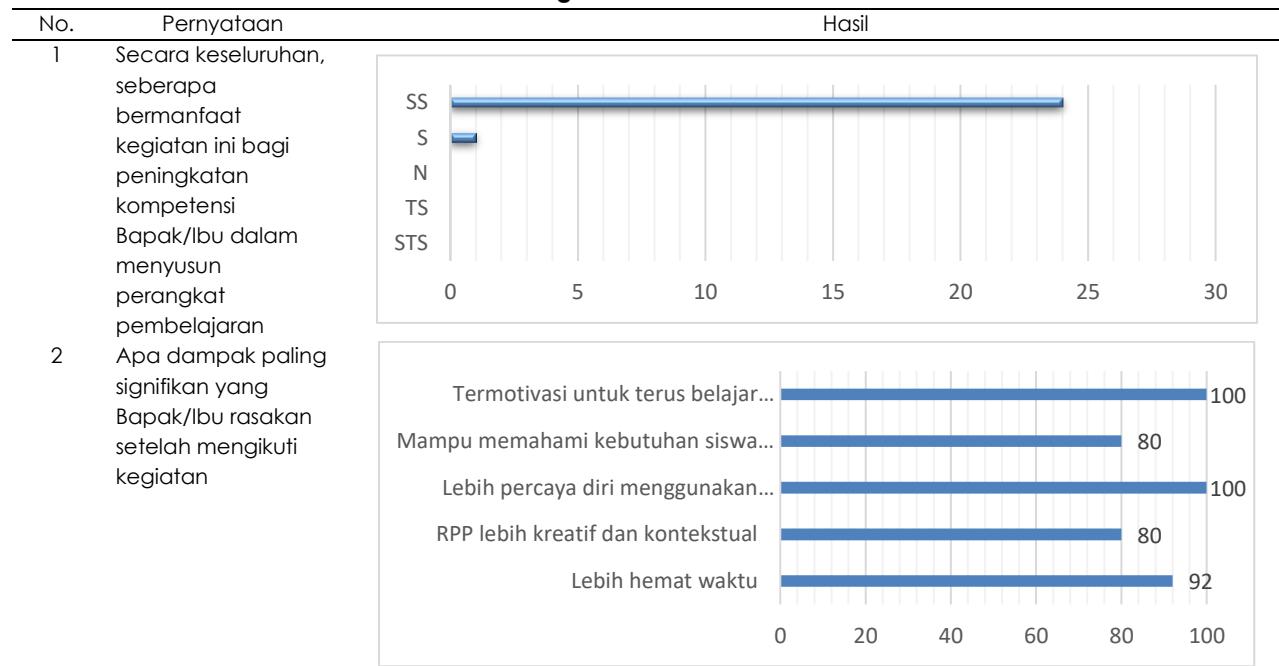
Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Keberlanjutan dan Komitmen Setelah Kegiatan



Grafik pertama dari hasil evaluasi keberlanjutan dan komitmen setelah kegiatan menunjukkan bahwa 60% guru menyatakan akan menggunakan prompt AI secara rutin dan 40% akan menggunakan sesekalai. Artinya pemberian prompt siap pakai yang telah disesuaikan dengan struktur RPP, karakteristik mata pelajaran dan kurikulum dapat membuat guru tidak perlu memulai dari nol. Guru dapat memodifikasi variabel tertentu

sehingga dapat menghilangkan ketidakpastian dan meningkatkan rasa aman psikologis yang akhirnya mampu mendorong guru untuk terus menggunakannya. Sedangkan grafik kedua menunjukkan bahwa 80% guru sangat setuju untuk berkomitmen terus menggunakan belajar dan mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan AI. Tim PkM secara eksplisit telah menekankan bahwa AI bukan mesin sempurna, sehingga guru hendaknya tidak menerima hasil AI begitu saja, melainkan tetap melakukan verifikasi, koreksi, dan adaptasi kritis sebelum digunakan di kelas. Hal ini mengubah peran guru dari penggunaan pasif menjadi aktif.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kegiatan Feedback akhir dan rekomendasi



Berdasarkan hasil pengolahan data tabel 3, peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan AI secara signifikan 100% guru menyatakan merasa lebih percaya diri dan 92% merasa lebih hemat waktu. Hal ini merupakan dampak langsung dari kegiatan yang berfokus pada pemberdayaan praktis. Faktor paling berpengaruh adalah pemberian *prompt* terstruktur, dan simulasi langsung dan pendampingan intensif selama kegiatan. Proses ini memberi guru rasa kendali penuh dalam proses pembelajaran, sehingga kepercayaan diri yang tumbuh bukan hanya karena kemampuan teknis, tetapi juga karena penguatan otonomi profesional guru.

To Change: Perubahan Berkelanjutan

Tahap akhir bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi tidak hanya sementara, melainkan berkelanjutan dan terinternalisasi dalam budaya kerja guru di sekolah. Hasil evaluasi mengenai keberlanjutan dan komitmen setelah kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan mampu membangun komitmen jangka panjang di kalangan guru untuk melanjutkan pemanfaatan *prompt* AI sebagai alat bantu dalam menyusun perangkat pembelajaran. Berdasarkan respon guru sebanyak 15 guru atau 60% menyatakan akan menggunakan secara rutin dan sebanyak 10 guru atau 40% menyatakan akan menggunakan sesekali. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian guru masih beradaptasi, namun tidak ada penolakan terhadap solusi yang diberikan. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa *prompt* yang dikembangkan relevan, mudah digunakan dan memberikan nilai tambah nyata bagi praktik kerja guru. Untuk respon guru terhadap pengembangan literasi AI memberikan gambaran bahwa kegiatan ini mampu membangkitkan komitmen kuat akan terus mengembangkan literasi sebagai bagian dari praktik mengajar mereka di masa depan. Hal ini nampak dari hasil respon peserta sebanyak 20 orang atau 80% menyatakan sangat setuju bahwa mereka

memiliki komitmen tinggi untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan AI, dan sebanyak 5 orang atau 20% menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan guru mulai melihat pengembangan literasi AI bukan sebagai beban, tetapi sebagai investasi profesional yang akan memperkuat kapasitas mereka dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan hasil respon untuk bagian C yaitu feedback akhir dan rekomendasi, memperlihatkan hasil bahwa kegiatan ini diterima sangat positif oleh guru, dengan tingkat kepuasan dan persepsi manfaat yang sangat tinggi. Berdasarkan respons dari sebanyak 24 orang atau 96% sangat setuju dan 1 orang atau 4% setuju bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran. Selanjutnya untuk hasil respon terhadap dampak yang paling signifikan dirasakan guru dari kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan rata-rata berada diatas 80% menyatakan bahwa kegiatan ini dapat menghemat waktu dalam pembuatan perangkat pembelajaran, guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk merancang pembelajaran, termotivasi untuk terus belajar, dengan prompt yang disediakan merasa mampu menyusun RPP yang tidak hanya administratif namun juga relevan dengan kehidupan siswa, serta mampu memahami kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM melalui pendampingan berbasis AI dalam menyusun perangkat pembelajaran berhasil meningkatkan efisiensi waktu guru, 52% membutuhkan hanya 1-2 jam dan 40% kurang dari 1 jam untuk menyusun RPP, memperkuat kepercayaan diri sebanyak 80% sangat setuju mampu menggunakan AI, serta membangun komitmen berkelanjutan (60% berencana menggunakan prompt AI secara rutin dan 80% berkomitmen mengembangkan literasi AI di masa depan. Namun, hambatan masih ditemukan, antara lain keterbatasan durasi pendampingan yang menyebabkan sebagian guru belum mandiri dalam merancang prompt, ketergantungan pada perangkat serta belum optimalnya kemampuan kritis dalam memverifikasi output AI. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan tiga strategi konkret: (1) mengembangkan modul pendampingan berkelanjutan berbasis daring yang memungkinkan guru dapat belajar mandiri kapan dan dimana saja, (2) mendorong sekolah mitra untuk menyediakan infrastruktur pendukung seperti hotspot sekolah dan perangkat bersama, (3) mengintegrasikan sesi khusus antara dengan verifikasi dan adaptasi kritis dalam setiap pelatihan.

Hambatan tersebut menjadi peluang untuk pengembangan berkelanjutan melalui pendampingan, penyediaan infrastruktur sekolah serta pengembangan modul lanjutan yang menekankan literasi kritis dan etika penggunaan AI dalam pendidikan. Sebagai langkah lanjutan, ke depannya perlu dikembangkan pelatihan berbasis AI yang lebih variatif dengan memperkenalkan berbagai platform AI lainnya guna memperluas wawasan dan fleksibilitas guru dalam memilih alat bantu yang paling sesuai dengan kebutuhan pedagogis dan ketersediaan teknologi di sekolah masing-masing.

PUSTAKA

- Adi Saputro, A., Asty Andreana, P., & Puspitasari, N. (2024). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Ai Sebagai Tutor Virtual Dalam Optimalisasi Kurikulum Pendidikan. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (Semnasa)*, 2(2), 307–319.
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda S., K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Damayanti, P., Haryanto, Z., Falantino, C., & Farida, S. D. W. P. (2025). Pemanfaatan AI Dalam Pembuatan Modul Ajar Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 356–369. <https://doi.org/10.55506/arch.v4i2.173>

- Kintan, N., Alam, Y., & Novianti, N. (2025). Pelatihan Chatgpt dalam Meningkatkan Kompetensi Manajemen Inovasi Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI). 3(2), 248–253.
- Mas'ud B, Malik, M. A., Agustini, Asrida, Dewi, F., & Ramadhan, F. (2025). Workshop Pembuatan Modul Ajar Pembelajaran Mendalam Menggunakan Al. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2), 397–405. <https://doi.org/10.63447/jpni.v6i2.1403>
- Melinda, L. E., & Tresnawati, N. (2023). ANALISIS KESIAPAN GURU SEKOLAH DASAR PADA KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DI ERA 4.0. 20, 213–223.
- Meo, S. A., Abukhalaf, F. A., Eltoukhy, R. A., & Sattar, K. (2025). Exploring the role of DeepSeek-R1, ChatGPT-4, and Google Gemini in medical education: How valid and reliable are they? *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 41(7), 1887–1892. <https://doi.org/10.12669/pjms.41.7.12183>
- Merdekawaty, A., Erma Suryani, & Nurhairunnisah. (2024). Analisis Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Calon Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 103–109. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3440>
- Najibufahmi, M., Fitri, A., Azizah, D., Utami, R., Hidayah, N., Fajar, D. A., Kuncoro, S., & Rencani, K. D. (2025). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Canva AI pada MGMP Matematika SMP. *Surya Abdimas*, 9(1), 26–35. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/abdimas/index>
- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063–1071. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2372>
- Paramita, E., Aminullah, A., Ratnasari, D., & Husna, A. (2025). Transformasi Perkembangan Kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 169–184. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.976>
- Prameswara, P. B. (2024). Penyusunan perangkat pembelajaran berbantuan artificial intelligence bagi para guru di singaraja. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS) Universitas Pendidikan Ganesha*, 9(November), 535–546.
- Putri, D. S., Marzeli, Delastri, Y., Anggraini, D., Demina, & Darmansyah. (2025). Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1D), 1–23.
- Septiana, K. A., & Firdonsyah, A. (2025). Analisis kelayakan Wi-Fi Coin Cleon di PT Sarana Insan Muda Selaras menggunakan Skala Likert Feasibility Analysis of Wi-Fi Coin Cleon at PT Sarana Insan Muda Selaras Using the Likert Scale. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*, 3, 932–940.
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial. *Jurnal Gramaswara*, 2019, 274–285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>

Format Sitası: Saluza, I., Kesuma, H.D., Astuti, L.W., Dhamayanti, D., Faradillah, F. (2026). Pendampingan Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 7(1): 241-252. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v7i1.7759>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](#))