



## **Workshop AI untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada MGMP Guru SMK TSM di Kabupaten Pekalongan**

**Fenilinas Adi Artanto**

Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Kabupaten Pekalongan, Indonesia  
Email: fenilinasadi@gmail.com

### **Abstract**

*The industrial revolution 4.0 has brought about major transformations in various aspects of life, including the world of education, especially through the application of Artificial Intelligence (AI) technology in the teaching and learning process. However, most teachers in Indonesia still have limitations in understanding and are also still lacking in skills in utilizing this technology. This community service activity aims to improve the competence of teachers, especially teachers at the Motorcycle Engineering Vocational School (TSM) Expertise Program Teacher Conference (MGMP) in Pekalongan Regency in developing learning media based on Artificial Intelligence (AI). The implementation was carried out through a two-session workshop that combined theory and practice, and assistance in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology. Several applications such as ChatGPT, Copilot and also Meta AI and other platforms were used. Evaluation was carried out through observation, questionnaires and analysis of participants' work. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding and skills in using Artificial Intelligence (AI) as a learning medium. This activity is expected to be the first step in building a technology-based innovation culture in the education environment.*

**Keywords:** Artificial Intelligence, Learning Media, Vocational School, Workshsop.

### **Abstrak**

Revolusi industry 4.0 membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia Pendidikan khususnya melalui penerapan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses belajar mengajar. Namun, Sebagian besar guru di Indonesia masih memiliki keterbatasan dalam memahami dan juga masih kurang trampil dalam memanfaatkan teknologi ini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru terutama guru pada Musyawarah Guru Program Keahlian (MGMP) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Sepeda Motor (TSM) di Kabupaten Pekalongan dalam mengembangkan meda pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Pelaksanaa dilakukan melalui workshop dua sesi yang memadukan teori dan praktik, dan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Digunakan beberapa aplikasi seperti ChatGPT, Copilot dan juga Meta AI dan platform lainnya. Evaluasi dilakukan melalui obeservasi, kuisisioner dan analisis karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan ketrampilan guru dalam menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan menjadi Langkah awal dalam membangun budaya inovasi berbasis teknologi di lingkungan Pendidikan.

**Kata Kunci:** Artificial Intellegence, Media Pembelajaran, SMK, *Workhsop*.

### **A. PENDAHULUAN**

#### **Analisis Situasi**

Revolusi industry 4.0 telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidika. Teknologi digial menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran yang mendorong pendidik terutamanya guru untuk dapat terus berinovasi agar proses pembelajaran

menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mulai banyak diterapkan dalam dunia Pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* (AI) memiliki banyak potensi yang dapat menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa (Gs et al., 2024). Selain itu pemanfaat *Artificial Intelligence* (AI) juga dapat digunakan sebagai alat untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas yang ada

(Fatkhudin et al., 2024). Teknologi *Artificial Intelligence (AI)* memiliki potensi besar untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, yang tidak hanya mudah tetapi juga meningkatkan efektivitas dan daya Tarik pada materi ajar (Fauzi et al., 2024). Dengan penerapan *Artificial Intelligence (AI)* di dunia pendidikan akan memberikan Solusi tantangan pendidikan dan menyediakan analitik dan akan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal kepada siswa (Antoni et al., 2024).

Guru sebagai ujung tombak Pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut. Banyak guru di Indonesia belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai konsep *Artificial Intelligence (AI)* dan aplikasinya dalam pengajaran, yang mengakibatkan preferensi pada metode tradisional (Sumardi et al., 2024). Tanpa pemahaman yang memadai guru cenderung ragu untuk menggunakan alat-alat berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang nantinya akan menghambat inovasi dalam pengajaran (Sunandar, 2024). Penerapan *Artificial Intelligence (AI)* yang rendah disebabkan oleh beberapa factor seperti kemampuan SDM (Sumber Daya Manusia) yang belum banyak mengoperasikan *Artificial Intelligence (AI)* dan minimnya investasi dalam mengembangkan infrastruktur *Artificial Intelligence (AI)* (Ayu et al., 2024).

Walaupun dengan penerapan *Artificial Intelligence (AI)* pada dunia Pendidikan akan menimbulkan sejumlah tantangan seperti isu etika dan privasi tetapi hal tersebut dapat teratasi jika guru memiliki pemahaman yang baik tentang *Artificial Intelligence (AI)* (Syuhada et al., 2024). Sedangkan di negara maju, *Artificial Intelligence (AI)* telah digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar seperti dalam *adaptive learning system* yang memungkinkan kurikulum disesuaikan secara otomatis sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa (Baihaqi et al., 2021).

Penerapan *Artificial Intelligence* Di Kabupaten Pekalongan, para guru SMK Teknik Sepeda Motor (TSM) yang tergabung dalam Musyawarah Guru Program Keahlian (MGMP) telah menunjukkan antusiasme dalam kemampuan pengembangan teknologi. Karena implimentasi *Artificial Intelligence (AI)* bagi para guru di MGMP TSM tersebut masih merupakan hal yang baru bagi Sebagian guru, maka mereka memerlukan pendampingan dan pelatihan untuk memahami konsep serta penerapan teknologi tersebut secara praktis.

### Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil komunikasi dan observasi dengan MGMP Guru SMK Teknik Sepeda Motor di Kabupaten Pekalongan, diperoleh beberapa permasalahan utama, antara lain:

1. Masih terbatasnya pemahaman dan minim pemahaman guru terhadap konsep dan potensi *Artificial Intelligence (AI)* dalam dunia Pendidikan modern.
2. Rendahnya ketrampilan teknis dalam menggunakan platform atau tools berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk media pembelajaran
3. Belum adanya pelatihan khusus yang memberikan praktik langsung dalam mengembangkan media ajar interaktif berbasis teknologi *Artificial Intelligence (AI)*

Permasalahan ini menjadi penghambat dalam optimalisasi pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam mengadopsi teknologi *Artificial Intelligence (AI)* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

### Solusi yang ditawarkan

Sebagai bentuk kontribusi dalam peningkatan kualitas guru dalam bidang teknologi. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Pekalongan (UMPP) menginisiasi kegiatan Workshop *Artificial Intelligence (AI)* untuk pengembangan media pembelajaran. Workshop ini dirancang sebagai pelatihan intensif yang memadukan teori dan praktek dalam penerapan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Beberapa teknologi yang diperkenalkan dalam kegiatan adalah ChatGPT, Gemini AI, Canva AI dan beberapa tools *Artificial Intelligence (AI)* lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. ChatGPT adalah sistem kecerdasan buatan yang didukung *Artificial Intelligence (AI)* yang memungkinkan interaksi percakapan berbasis teks (Hayati & Kartika, 2025). ChatGPT sendiri dikembangkan oleh Perusahaan teknologi Bernama OpenAI yang didirikan pada tahun 2015 (Handayani et al., 2024). Dengan penulisan prompt pada ChatGPT yang sesuai dengan struktur kalimat, pemilihan kata, kejelasan dalam penyampaian tujuan, akan memungkinkan ChatGPT memberikan hasil yang optimal (Kristianto et al., 2024).

Tujuan dari kegiatan ini adalah membekali para guru dengan ketrampilan dan pengetahuan dalam menggunakan kecerdasan buatan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

### Pelatihan dan Workshop *Artificial Intelligence (AI)* Untuk Guru

Pelaksanaan:

1. Tahap Persiapan: Tim Pengabdian Menyusun materi tentang pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)*. Materi tersebut mencakup

- pengenalan teori dasar *Artificial Intelligence* (AI), eksplorasi tools populer seperti ChatGPT, Meta, Copilot, dan tools *text-to-image* serta studi kasus pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI).
2. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam 2 sesi yaitu pada tanggal 7 Dan 11 Desember 2024 yang dilaksanakan di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan. Sesi pertama difokuskan pada pengenalan dan praktik awal pengenalan tools *Artificial Intelligence* (AI). Setelannya peserta diberikan waktu beberapa hari untuk membuat media ajar menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) secara mandiri. Pada sesi kedua di isi dengan kegiatan presentasi hasil karya peserta.
  3. Evaluasi penilaian dilakukan dengan membandingkan Tingkat pemahaman dan ketrampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan melalui observasi langsung dan review karya.

#### Metode:

1. Presentasi dan ceramah materi disampaikan oleh narasumber dari kalangan akademisi dan praktisi, dengan metode ceramah dan presentasi akan membuat kegiatan menjadi tidak monoton (Sari et al., 2023).
2. *Hands-on Practice* dimana peserta diberikan waktu untuk mencoba tools AI secara langsung.
3. Diskusi dan tanya jawab sebagai sesi interaktif untuk menjawab tantangan, kendala dan pertanyaan dari peserta.
4. Penilaian kinerja dimana evaluasi hasil media pembelajaran berbasis AI yang dibuat oleh peserta.

#### Penyediaan Infrastruktur Teknologi

##### Pelaksanaan:

1. Evaluasi awal tim melakukan identifikasi kebutuhan pada tim MGMP Guru SMK TSM dimana tentang kebutuhan dan juga ketersediaan infrastuktur teknologi yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan.
2. Pengadaan perangkat bukan menjadi fokus utama dalam kegiatan ini namun peserta diberikan panduan Teknik tentang spesifikasi perangkat dan juga koneksi internet yang dibutuhkan dalam menjalankan tools *Artificial Intelligence* (AI) dengan optimal.
3. Peserta diminta untuk mengakses dan menggunakan tools *Artificial Intelligence* (AI) melalui perangkat masing-masing sebagai uji coba kesiapan infrastruktu.

#### Metode:

1. Assesment infrastruktur dilakukan dengan wawancara dan survei ke tim MGMP Guru SMK TSM sebagai peserta kegiatan.
2. Implementasi Teknologi berupa simulasi dan penggunaan tools berbasis web.
3. Pelatihan penggunaan diberikan tutorial penggunaan tools berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

#### Program Pendampingan dan Konsultasi Berkelanjutan

##### Pelaksanaan:

1. Jadwal Pendampingan dilakukan secara daring melalui grup *WhatsApp* setelah kegiatan untuk dapat berdiskusi dengan peserta dalam implementasi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI).
2. Sesi Konsultasi dilakukan secara berkala terkait kendala yang dialami peserta
3. Monitoring dan Evaluasi dilakukan dengan pemantauan sejauh mana guru telah mengadopsi *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses belajar mengajar.

#### Metode:

1. *Mentoring* dan *Coaching* melalui pendekatan personal untuk memberikan Solusi kontekstual (U.R.P et al., 2024).
2. *Feedback Loop* dengan sistem timbal balik dari peserta untuk terus memperbaiki materi (Khofi et al., 2024).
3. Dokumentasi progress pada setiap peserta yang diharapkan untuk mengetahui progress peserta.

#### Penyusunan Modul dan Materi Ajar Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

##### Pelaksanaan:

1. Kolaborasi dengan guru untuk Menyusun mmodul materi ajar yang terintegrasi *Artificial Intelligence* (AI) seperti modul untuk membuat video pembelajaran otomatis, poster interaktif atau simulasi bengkel berbasis *Artificial Intelligence* (AI).
2. Pengembangan materi berbasis *Artificial Intelligence* (AI)sesuai dengan kebutuhan mata Pelajaran pada Teknik Sepeda Motor
3. Uji coba dan revisi dimana materi di uji dalam konteks nyata disekolah dan dievaluasi untuk revisi lanjutan.

#### Metode:

1. *Co-creation* dimana guru terlibat dalam proses perancangan (Wiguna et al., 2021).
2. *Prototyping* dimana versi awal dibuat dan diuji (Kustanto et al., 2024).

3. *Iterative Improvement* perbaikan berdasarkan masukan peserta dan pengamat (Ekaputra et al., 2023).

### Pengembangan Sumber Daya dan Referensi

Pelaksanaan:

1. Penyusunan Sumber Daya tim dengan Menyusun Kumpulan materi, tautan link, jurnal dan ebook yang mendukung pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) untuk guru.
2. Distribusi Sumber Daya dimana materi disusun dalam bentuk file dan disimpan di Google Drive dan link *repository digital* dapat diakses dengan mudah
3. Promosi penggunaan dengan pengenalan dalam sesi pelatihan sebagai sumber pembelajaran lanjutan.

Metode:

1. *Content Curation*: pemilihan materi referensi yang relevan dan juga berkualitas (Hadi Tjahyono & Darto, 2024).
2. *Digital Library*: penyimpanan file dalam bentuk digital yang mudah dijangkau (Syaljumairi et al., 2024).
3. Orientasi dan Sosialisasi pengenalan dalam sesi pelatihan dan pendampingan.

### Evaluasi dan Monitoring

Pelaksanaan:

1. Rencana evaluasi dimana tim Menyusun indikator keberhasilan kegiatan yang memuat penguasaan tools *Artificial Intelligence* (AI), ketrampilan membuat media pembelajaran dan juga kesiapan implementasi dalam kelas
2. Pelaksanaan evaluasi dimana evaluasi dilakukan dengan lembar penilaian, diskusi dan refleksi peserta terhadap pelatihan
3. Analisis Data dari hasil evaluasi yang dianalisis dan disusun dalam laporan akhir sebagai bahan perbaikan dan tindak lanjut.

Metode:

1. Survei dan kuisisioner untuk memperoleh data
2. Wawancara dan observasi untuk menilai partisipasi dan pemahaman peserta
3. Analisis Data untuk mengetahui bagaimana efektifitas dari kegiatan yang telah dilakukan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Kegiatan PKM

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam 2 sesi yaitu pada 7 dan 11 Desember 2025 yang melibatkan 25 peserta dari MGMP SMK Guru TSM di Kabupaten Pekalongan.



Gambar 1. Workshop hari pertama

Pada gambar 1 menunjukkan proses kegiatan pada hari pertama 7 desember 2025 dimana peserta diberikan materi tentang pengenalan dan praktik awal pengenalan tools *Artificial Intelligence* (AI), eksplorasi tools berbasis AI seperti ChatGPT dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab.



Gambar 2. Workshop hari kedua

Pada gambar 2 menunjukkan proses kegiatan pada hari kedua 11 desember 2025 dimana peserta memaparkan hasil dari media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan tools pada *Artificial Intelligence* (AI) yang nantinya di review dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab.

### Implementasi Solusi Untuk Mengatasi Masalah Mitra

Kegiatan dirancang untuk menjawab tantangan literasi digital terutama tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) di kalangan guru, khususnya ketakutan terhadap penggunaan internet dan aplikasi digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Banyak guru mengungkapkan kekhawatirannya terhadap penyalahgunaan data pribadi, seperti pencurian data yang pada akhirnya terjadi tindak kejahatan seperti pencurian data rekening dan penyebaran informasi pribadi yang merugikan pemilik data. Ketakutan itulah yang menjadikan mayoritas guru enggan untuk berhubungan dengan teknologi, apalagi untuk sebuah aplikasi yang mereka tidak kenal.

Dengan adanya kendala tersebut menjadikan para guru menjadi tertinggal dalam penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) karena beberapa guru merasa jika memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) terutama pada aplikasi yang tidak mereka kenal akan berbahaya, sehingga pada kegiatan ini diberikan beberapa Solusi meliputi:

Edukasi literasi digital dasar dan keamanan data.

Penjelasan resiko dan cara mencegahnya saat menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI)

Pengenalan tools *Artificial Intelligence* (AI) yang aman dan mudah digunakan, seperti Meta AI dan Microsoft Copilot yang dapat digunakan langsung dalam aplikasi WhatsApp

Praktik langsung menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) untuk pembuatan soal, modul pembelajaran, dan respon otomatis

Pendekatan pembelajaran prkatis dan pendampingan personal agar guru meras lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi.

### Luaran dari Implementasi Solusi

Luaran dari kegiatan ini mencakup:

Peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan selama 2 hari dan juga telah selesai membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dan telah selesai mengikuti seluruh kegiatan termasuk pre-test dan post-test akan mendapatkan sertifikat pelatihan.

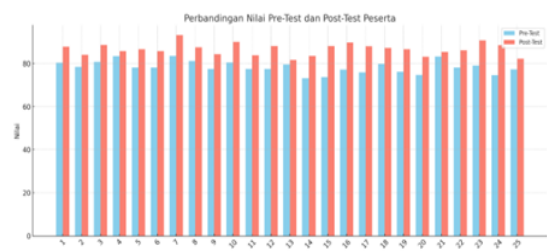
selama kegiatan peserta juga dibekali model pelatihan yang berisi langkah pengguaan *Artificial Intelligence* (AI) dan beberpa source aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran



Gambar 3. Contoh isi Modul

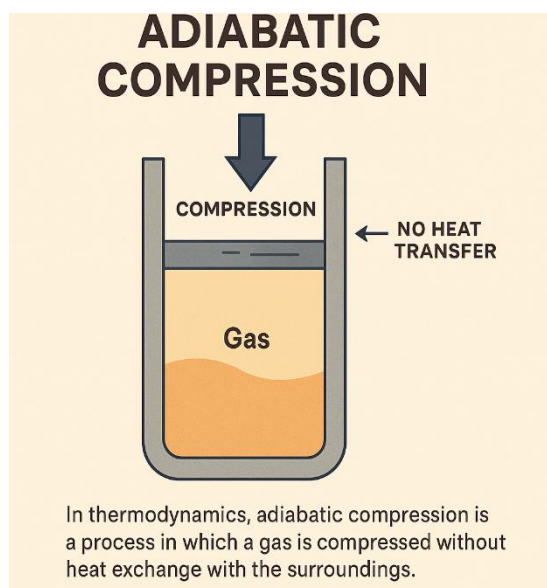
Sebelum memulai kegiatan seluruh peserta mengikuti pre-test yang digunakan sebagai media untuk mengukur pemahan guru tentang *Artificial Intelligence* (AI). Dalam pre-test didapatkan hasil nilai rata-rata pemahaman guru tentang *Artificial Intelligence* (AI) adalah 78,9.

Setelah kegiatan pelatihan dan juga prsentasi dan diskusi karya *Artificial Intelligence* (AI) selesai dilakukan pengujian kembali kepada peserta dengan memberikan post-test. Dalam pengujian post-test didapatkan nilai rata-rata pemahaman guru tentang *Artificial Intelligence* (AI) sebesar 87,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanta kegiatan ini menjadi pemahaman guru tentang *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkat.



Gambar 4. Grafik hasil pre-test dan post-test

Berikut beberapa hasil dari karya penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dari peserta pelatihan.



Gambar 5. Hasil karya Peserta

## Faktor Pendorong dan Penghambat kegiatan

Faktor pendorong keberhasilan kegiatan:

### 1. Antusiasme guru dalam mengenal teknologi

Kegiatan ini menjadi ajang untuk para guru mencoba teknologi terbaru, dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang akan memberikan kemudahan dalam proses membuat bahan ajar menjadikan para guru antusias karena dapat mempermudah dan meringankan pekerjaan mereka.

### 2. Akses teknologi yang semakin mudah

Dengan adanya internet yang mudah untuk dijangkaun menjadikan kegiatan menjadi mudah apalagi kegiatan ini lebih memperkenalkan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi yang biasa dipakai sehari-hari oleh guru yaitu aplikasi WhatsApp sehingga mempermudah guru untuk dapat mempraktekannya langsung.

### 3. Dukungan dari komunitas guru

Kegiatan ini dapat berlangsung karena adanya dukungan dari komunitas guru yaitu Musyawarah Guru Program Keahlian (MGMP) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Sepeda Motor (TSM) pada Kabupaten Pekalongan. Yang telah bersedia mengumpulkan anggotanya untuk menjadi peserta pelatihan.

Sementara itu untuk faktor Penghambat kegiatan

### 1. Ketakutan berlebihan terhadap pencurian data

Dengan adanya ketakutan pencurian data menjadikan guru enggan untuk mengakses internet. Hal tersebut telah di atasi dengan memberikan penjelasan dan edukasi tentang bagaimana metode dalam mengamankan data, seperti tidak menggunakan jaringan public, jangan menggunakan password yang berkaitan dengan nama tau identitas pribadi (tanggal lahir) dan juga beberapa metode lainnya.

### 2. Kurangnya pengalaman dan kepercayaan diri guru untuk menjelajahi internet

Karena banyaknya aplikasi yang bisa menjadi aplikasi pencurian data, menjadikan guru tidak percaya untuk membuka aplikasi yang tidak mereka kenal. Dengan adanya pelatihan ini diberikan referensi beberapa aplikasi-aplikasi pada media internet yang dapat digunakan sebagai tools *Artificial Intelligence* (AI) yang aman dan juga telah teruji.

### 3. Keterbatasan perangkat

Keterbatasan device, dengan tidak semua guru memiliki perangkat computer menjadikan factor penghambat, oleh karena itu diperkenalkan tools *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat digunakan di aplikasi WhatsApp yang dapat berjalan di device smartphone biasa. Karena pastinya semua guru menggunakan smartphone dan pastinya guru juga menggunakan aplikasi WhatsApp sehingga dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada WhatsApp guru juga dapat memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI).

Dengan menggabungkan edukasi dan pendekatan praktik langsung yang mudah di ikuti dan dipahami pengguna, kegiatan ini berhasil mengurangi kekhawatiran guru dalam mengakses internet dan mencoba teknologi *Artificial Intelligence* (AI)

## D. PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan permasalahan tentang kurangnya literasi digital guru tentang pemanfaatan teknologi Musyawarah Guru Program Keahlian (MGMP) maka kegiatan pelatihan *Artificial Intelligence* (AI) untuk media pembelajaran pada guru Musyawarah Guru Program Keahlian (MGMP) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Sepeda Motor (TSM) di Kabupaten Pekalongan dilaksanakan . kegiatan tersebut dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama pada 7 desember 2024 digunakan sebagai pelatihan tentang tools *Artificial Intelligence* (AI) dan juga bagaimana penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk pembuatan media pembelajarana. Kegiatan kedua pada 11 desember 2024 digunakan sebagai evaluasi dari media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dibuat oleh peserta pelatihan. Dari pre-test dan post-test yang telah dilakukan kegiatan tersebut dapat memberikan peningkatan pemahaman guru tentang *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan ini juga dijadikan sebagai tempat diskusi tentang teknologi terutama pada kekhawatiran guru tentang pencurian data. Sehingga selain mengenalkan *Artificial Intelligence* (AI) guru juga dibekali tentang bagaimana metode dalam mengamankan data pribadi.

### Saran

Pada kegiatan ini belum semua tools pada *Artificial Intelligence* (AI) diberikan kepada guru, karena terbatasnya device yang dimiliki oleh guru, yang masih di optimalkan adalah penggunaan WhatsApp untuk *Artificial Intelligence* (AI) sehingga diperlukan juga penggunaan tools lain selain WhatsApp seperti penggunaan Gemini, dan juga

aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) lainnya yang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Antoni, S., Karim, M., Oktarina, K., & Patria, N. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence kepada Dosen dan Mahasiswa dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3229–3236.
- Ayu, K. G., Edyana, F., Komputer, F. I., Buana, U. M., & Guru, K. (2024). Penerapan Aplikasi ConKer Berbasis AI Pada SMK Reformasi. *Madani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 51–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.53834/mdn.v10i1.7968>
- Baihaqi, W. M., Sulistiyana, F., & Fadholi, A. (2021). Pengenalan Artificial Intelligence Untuk Siswa Dalam Menghadapi Dunia Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 79–88. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i1.876>
- Ekaputra, F., Hendra, H., Utami, S., Rofiazka, R., & Huda, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Construct Untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Penggunaan Teknologi Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, 4(2), 23–30. <https://doi.org/10.22437/jpm.v4i2.28430>
- Fatkhudin, A., Artanto, F. A., Saflin, N. A., & Wibowo, D. (2024). Decision Tree Berbasis SMOTE dalam Analisis Sentimen Penggunaan Artificial Intelligence untuk Skripsi. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(April), 494–505. <https://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13531>
- Fauzi, I., Ariani, D., Aziz, A., & Herawati, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Karikatur 3D Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru KB Belia Puraya. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 49–55. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2586>
- Gs, A. D., Luh, N., Sri, W., Ginantra, R., Afriliansyah, T., & Wanto, A. (2024). Workshop Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru-Guru SMK dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 224–233. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2838>
- Hadi Tjahyono, H., & Darto, M. (2024). Manusia, Proses, dan Teknologi sebagai Komponen Utama Penyelenggaraan Pelatihan bagi ASN secara Blended Learning. *Jurnal Good Governance*, 1–18. <https://doi.org/10.32834/gg.v20i1.744>
- Handayani, T. P., Yasin, A., Nasrul, M., & Setiawan, A. (2024). Pelatihan Teknologi Kecerdasan Buatan Untuk Peningkatan Produktivitas Guru SMK Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Gorontalo. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 86–93. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Hayati, A., & Kartika, D. L. (2025). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru-Guru di Lingkungan MGMP Matematika SMK Kabupaten Banyumas. *J.A.I: Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(1), 343–351. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Khofi, M., Cpr, J. J., Sundari, S., & Pakpahan, M. (2024). Pentingnya Feedback (Umpan Balik) Konstruktif Di Dalam Lingkungan Kerja. *Maret*, 2(1), 147–159. <https://doi.org/10.59603/ebisman.v2i1.349>
- Kristianto, F. P., Broto, T. W., Ma'rifah, J. D., & Damayanti, F. (2024). Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Guru Sma Dan SMK Semarang-Kendal. *Modern, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(September), 1–9.
- Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noe, A. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *JSRCS: Journal of Students Research in Coputer Science*, 5(1), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/6x0dfz47>
- Sari, N., Therreshia, A., & Rahmah, S. (2023). Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah Dan Metode Presentasi Kelompok Menggunakan Ms. Power Point Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Ta 2022/2023 Program Studi Matematika Universitas Pamulang. *Jurnal Unpam, Vol. 4 No.(Metode Ceramah dan Presentasi Kelompok)*, Hal 382-388. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Seenan>
- Sumardi, K., Rohendi, D., Saripudin, S., & Ramadhan, M. O. (2024). Kemampuan Guru SMK Mengimplementasikan Artificial Intelligence dalam Perangkat Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(4), 5828–5835. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4244>

- Sunandar, M. A. (2024). Pelatihan Pengenalan Pembelajaran Berbasis AI Bagi Guru di SMK Muhammadiyah 3 Weleri. *Jurnal Inovasi Dan Terapan Pangabdian Masyarakat*, 4(2), 111–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.35721/jitpe.mas.v4i2.247>
- Syaljumairi, R., Asri, E., & Pryama, D. (2024). Pelatihan Perpustakaan Digital untuk Mengoptimalkan Fungsi Perpustakaan di SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Pengabdian Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 2(2), 36–39.
- Syuhada, S. A., Siregar, D., Jumardi, A., Nabbil, S., Al Ayubi, Z. S., Prasetyo, D., Tauri, D. S., Firdaus, B., & Albaras, M. R. (2024). Dampak AI Pada Proses Belajar Mengajar Di Era Digital. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 20–24.
- U.R.P, C. F., Haryono, B., & Heryanto, J. (2024). Penggunaan Metode Coaching dan Mentoring untuk Meningkatkan Kinerja Tim Promosi di Yayasan Pandhega Jaya Sidoarjo. *Jurnal Mirai Management*, 9(1), 904–915.
- Wiguna, I. A., Mahyuni, L. P., Sutrisni, K. E., & Yulianti, N. M. D. R. (2021). Membedah strategi co-creation marketing usaha milenial. *Inovasi*, 17(4), 636–644. <https://doi.org/10.30872/jinv.v17i4.10033>