

Pemberdayaan Pendidik Di Kalimantan Barat Dalam Menghadapi Kecerdasan Buatan di Era Disruptif

Alda Cendekia Siregar¹, Sonjoruri Budiani Trisakti²

¹⁾ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pontianak

²⁾ Program Studi Filsafat, Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
e-mail: alda.siregar@unmuhpnk.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, namun masih banyak pendidik di wilayah seperti Singkawang, Kalimantan Barat, yang belum siap menghadapi tantangan ini. Rendahnya literasi digital, minimnya pelatihan AI, serta keterbatasan infrastruktur menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan AI oleh guru-guru setempat. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberdayakan pendidik melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan *tools* AI seperti *ChatGPT* dan *Dreamina* dalam kegiatan pembelajaran. Metode pelaksanaan mencakup observasi lapangan, workshop intensif, praktik langsung, serta evaluasi berbasis *pretest* dan *posttest*. Sebanyak 121 guru dari empat kabupaten mengikuti kegiatan ini, dengan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta terhadap AI. Rata-rata skor *posttest* mencapai 88,71%, dengan mayoritas peserta menunjukkan pemahaman yang tepat terhadap konsep dan penerapan AI dalam pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan praktis dan pendampingan dapat secara efektif meningkatkan literasi AI guru, sekaligus menjembatani kesenjangan digital antara sekolah di perkotaan dan pedesaan. Hasil kegiatan ini menjadi dasar penting untuk pengembangan pelatihan lanjutan dan pembentukan komunitas guru AI di Kalimantan Barat guna menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Guru, Kecerdasan buatan, Literasi digital, Pelatihan, Pengabdian masyarakat

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) technology has brought significant changes to the field of education. However, many educators in regions such as Singkawang, West Kalimantan, are still unprepared to face these challenges. Low digital literacy, limited access to AI training, and inadequate infrastructure are the main obstacles hindering the adoption of AI among local teachers. This community service activity aimed to empower educators through training and mentoring in the use of AI tools such as ChatGPT and Dreamina for classroom learning. The implementation methods included field observation, intensive workshops, hands-on practice, and evaluation through pretests and posttests. A total of 121 teachers from four districts participated in the program, and the evaluation results showed a significant increase in participants' understanding of AI. The average posttest score reached 88.71%, with most participants demonstrating accurate comprehension of AI concepts and applications in education. These findings indicate that practical training and ongoing mentoring can effectively improve teachers' AI literacy while also helping bridge the digital divide between urban and rural schools. The outcomes of this program provide a crucial foundation for developing follow-up training and establishing an AI teacher community in West Kalimantan to support an adaptive and sustainable educational ecosystem.

Keywords: Teacher, Artificial intelligence, Digital literacy, Training, Community service

PENDAHULUAN

Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) telah membawa transformasi signifikan di berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Di era disruptif ini, teknologi AI seperti ChatGPT, Google Gemini, dan platform adaptif lainnya telah menjadi alat pendukung yang mampu meningkatkan efisiensi dan personalisasi pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ini dalam proses belajar-mengajar agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman. Namun, realitanya, masih banyak pendidik, khususnya di daerah seperti Singkawang, Kalimantan Barat, yang belum sepenuhnya siap menghadapi perubahan ini. Survei awal yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa hanya 25% guru di wilayah tersebut

yang pernah menggunakan *tools* berbasis AI, sementara sisanya masih mengandalkan metode konvensional.

Salah satu faktor utama yang menghambat adopsi AI dalam pendidikan di Singkawang adalah keterbatasan akses pelatihan teknologi. Banyak guru yang belum mendapatkan kesempatan untuk mengikuti workshop atau seminar tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Padahal, pelatihan semacam ini sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan baru di era digital. Selain itu, minimnya sosialisasi dari pihak swasta, pemerintah daerah maupun institusi pendidikan setempat turut memperparah kondisi ini. Akibatnya, guru-guru di Singkawang cenderung tertinggal dalam penerapan inovasi teknologi dibandingkan dengan rekan mereka di kota besar.

Faktor lain yang tak kalah penting adalah kurangnya pemahaman tentang potensi AI dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagian besar pendidik masih memandang AI sebagai sesuatu yang rumit dan hanya relevan bagi bidang teknologi informasi. Padahal, AI dapat dimanfaatkan untuk pembuatan materi ajar otomatis, penilaian siswa berbasis data, hingga sistem rekomendasi pembelajaran personalisasi (Bella Dinata et al., 2025). Minimnya pengetahuan ini menyebabkan banyak guru enggan mencoba atau bahkan menolak penggunaan AI dengan alasan ketidaktahuan. Hal ini tentu menjadi tantangan besar bagi kemajuan pendidikan di daerah tersebut.

Di samping itu, kendala infrastruktur seperti konektivitas internet yang belum merata dan keterbatasan perangkat pendukung juga menjadi penghambat (Setiawati et al., 2025). Beberapa sekolah di daerah pedesaan Singkawang masih kesulitan mengakses jaringan internet stabil, sehingga menyulitkan guru dalam mengakses platform pembelajaran berbasis AI. Belum lagi masalah ketersediaan komputer atau gadget yang memadai untuk menunjang pelatihan (Firdaus & Ritonga, 2024). Jika tidak segera diatasi, kesenjangan digital antara sekolah di kota dan desa akan semakin melebar, memperburuk ketimpangan kualitas pendidikan (Novanto et al., 2024).

Tidak ditemukan data resmi publik dari BPS atau Dinas Pendidikan Kota Singkawang mengenai jumlah laboratorium komputer memadai. Namun, secara umum, banyak sekolah di Kalimantan Barat menghadapi keterbatasan infrastruktur digital. Laporan dari Dinas Pendidikan Kalimantan Barat menyebutkan bahwa banyak guru mengalami kesulitan dalam penguasaan teknologi, yang terlihat saat mengikuti Uji Kompetensi Guru (UKG). Dinas Komunikasi dan Informasi Singkawang mengklaim bahwa jaringan internet telah mencakup seluruh Kota Singkawang. Mengingat penetrasi teknologi digital, sangat mungkin mayoritas guru telah memiliki smartphone yang berpotensi untuk dimanfaatkan dalam pelatihan berbasis mobile. Program ini menjadi krusial mengingat pemerintah setempat telah mengalokasikan Rp 8,7 miliar untuk digitalisasi pendidikan dalam APBD 2024, tetapi belum secara spesifik menyentuh pelatihan AI bagi guru.

Isu keterbatasan literasi teknologi di kalangan pendidik, terutama terkait Kecerdasan Buatan (AI), telah menjadi perhatian dalam berbagai kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat (Ali Buchari et al., 2025; Gusti Ayu et al., 2025; Yudistira et al., 2025). Penelitian oleh Fuady (2019) menunjukkan bahwa pemanfaatan AI di kalangan guru di daerah non-perkotaan masih sangat rendah, disebabkan oleh minimnya pelatihan teknis serta persepsi bahwa AI merupakan teknologi kompleks yang sulit diakses. Studi ini menekankan pentingnya pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif bagi guru-guru di wilayah 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar (Fuady, 2019).

Permasalahan yang akan diselesaikan dari kegiatan pengabdian ini adalah rendahnya kompetensi pendidik di Kalimantan Barat dalam menghadapi tantangan pendidikan di era kecerdasan buatan (AI), yang disebabkan oleh tiga isu utama: (1) minimnya literasi digital guru terhadap teknologi AI, (2) minimnya etika penggunaan AI dalam pendidikan, dan (3) kesenjangan teknologi antara sekolah di wilayah perkotaan dan pedesaan. Dengan demikian, solusi yang ditawarkan tidak hanya bersifat jangka pendek (pelatihan), tetapi juga menyiapkan ekosistem pendukung (pengembangan dan terapan) agar dampak program dapat dirasakan secara luas dan berkesinambungan oleh masyarakat pendidikan di Kalimantan Barat.

Oleh karena itu, Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan melibatkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang serta kolaborasi antar dua perguruan tinggi, yaitu Universitas Muhammadiyah Pontianak dan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Program pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberdayakan pendidik melalui pelatihan berbasis AI. Dengan pendekatan pelatihan, pendampingan berkelanjutan, dan penguatan komunitas guru, diharapkan para pendidik dapat lebih adaptif terhadap perubahan teknologi. Selain itu kegiatan pengabdian ini juga

diharapkan dapat menjembatani kesenjangan digital sekaligus memaksimalkan potensi anggaran pendidikan yang tersedia untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi era disrupsi teknologi. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga mendorong terciptanya ekosistem pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan di Kalimantan Barat. Dampak jangka panjangnya, diharapkan dapat mengurangi kesenjangan pendidikan dan mempersiapkan generasi muda Singkawang agar lebih kompetitif di era digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini meliputi observasi lapangan dan pelatihan intensif tentang pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran bagi guru-guru di Kalimantan Barat. Untuk memaksimalkan dampak, program ini menggunakan pendekatan evaluasi partisipatif dengan melibatkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang dan pihak sekolah. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan konkret yang dihadapi pendidik dalam mengadopsi teknologi digital, sekaligus memberikan solusi praktis melalui workshop penguasaan tools AI yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas (ChatGPT dan Dreamina) (AR et al., 2025). Selanjutnya, akan dilakukan pendampingan berkelanjutan melalui *whatsapp group* peserta pelatihan untuk memastikan implementasi hasil pelatihan di kelas.

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan setelah semua program terlaksana, dan setelah selesainya kegiatan pengabdian dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrument yang sesuai. Tingkat pengetahuan peserta dievaluasi dengan melakukan *pretest* dan *posttest* terhadap peserta. Tingkat keterampilan dievaluasi dengan melihat hasil praktek yang dilakukan oleh peserta. Evaluasi ini dilaksanakan terkait dengan dampak program yang sudah dilaksanakan selama kegiatan pengabdian, yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Untuk keberlanjutan program, maka tim akan tetap melakukan komunikasi dengan membuat *group whatsapp* pendampingan untuk memastikan keberlanjutan program dari mitra untuk melihat pelaksanaan dan keberlanjutan setelah kegiatan PKM ini selesai dilaksanakan.

Pendekatan dan konsep yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah melalui tiga tahap pengabdian, yaitu: pelatihan (peningkatan kapasitas guru melalui *workshop* dan pendampingan penggunaan *tools* AI), pengembangan (implementasi pilot project AI di sekolah mitra dan pembuatan modul pembelajaran) (Nugraheni et al., 2025), terapan (evaluasi keberlanjutan program melalui komunitas guru AI dan kolaborasi dengan dinas pendidikan).

Dengan demikian, ketiga tahap pengabdian ini diharapkan mampu. Pertama, meningkatkan kemampuan adaptif guru terhadap teknologi pendidikan modern. Kedua, memperkecil kesenjangan digital antar sekolah di empat kabupaten lain, seperti Sambas, Bengkayang, Mempawah, dan Kota Madya Singkawang. Ketiga, menciptakan model pembelajaran berbasis AI yang berkelanjutan di Kalimantan Barat. Kegiatan dilaksanakan di ruang seminar Aula Kartini, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang, pada hari Selasa, 8 Juli 2025 dihadiri oleh 121 peserta yang merupakan guru-guru dari empat kabupaten yaitu : Sambas, Bengkayang, Mempawah, dan Kota Madya Singkawang. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa proses sesuai dengan *rundown* acara pada Gambar 1 berikut

Rundown Acara Workshop			
"Pemberdayaan Pendidik di Kalimantan Barat dalam Menghadapi Kecerdasan Buatan di Era Disruptif"			
Aula Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang			
Selasa, 8 Juli 2025			
No.	Rundown acara	Waktu	Keterangan
1	Pendaftaran	08.00-08.30	Tim Pengabdian
2	Pembukaan	08.30-09.00	Ditbuka oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Singkawang
3	Pembicara Kunci "Relasi Dunia Pendidikan dan Kecerdasan Buatan"	09.00-10.30	H. Asmadi, S.Pd., M.Si. Prof. Dr. Siti Murtiningsih
4	Narasumber "Peningkatan Literasi Kecerdasan Buatan di kalangan Pendidik"	10.30-12.00	Rangga Kala Mahaswa Alta Cendekia Siregar, S.Kom., M.Ci Moderator: Dr. Rizal Mustansyir
5	ISHOMA	12.00-13.00	
6	Narasumber "Etika Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan"	13.00-14.30	Dr. Rizal Mustansyir Moderator: Dr. Sonjoruri Budiani Trisakti
7	Penutup	14.30-15.00	Peserta

Gambar 1. Rundown acara workshop

HASIL DAN PEMBAHASAN
HASIL

Kegiatan diawali dengan proses registrasi peserta. Peserta yang melakukan proses registrasi sebanyak 121 orang peserta seperti yang terlihat pada gambar 2 lembar daftar hadir.

The image shows four sheets of a participant registration list (daftar hadir). Each sheet has columns for 'No', 'Nama', 'Jabatan', and 'Tanda Tangan'. The sheets are filled with handwritten entries for 121 participants. The sheets are numbered 1, 2, 3, and 4.

Gambar 2. Daftar hadir peserta

Setelah proses registrasi dilakukan selanjutnya acara dibuka oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang. Gambar 3 menunjukkan penyampaian kata sambutan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang.



Gambar 3. Penyampaian kata sambutan oleh Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Singkawang

Materi yang disampaikan dibagi menjadi 3 sesi yaitu sesi 1 : Relasi Dunia Pendidikan dan Kecerdasan Buatan yang disampaikan oleh Prof. Dr. Siti Murtiningsih. Dilanjutkan dengan sesi 2 : Peningkatan Literasi Kecerdasan Buatan di kalangan pendidik yang disampaikan oleh Alda Cendekia Siregar, S.Kom., M.Cs, tampak pada gambar 4. Sesi terakhir yaitu : Etika Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan, yang disampaikan oleh Dr. Rizal Mustansyir.



Gambar 4. Pemaparan materi peningkatan literasi kecerdasan buatan di kalangan pendidik

Pada materi sesi 2 ini juga dilaksanakan praktek penggunaan *tools* AI yaitu ChatGPT dan Dreamina. Peserta diajarkan untuk membuat *prompt* yang terstruktur untuk membuat gambar. *Prompt* yang sudah dihasilkan dari ChatGPT akan menjadi masukan untuk *men-generate* gambar di Dreamina. Gambar 5 merupakan dokumentasi praktek penggunaan *tools* AI.



Gambar 5. Praktek penggunaan *tools* AI

PEMBAHASAN

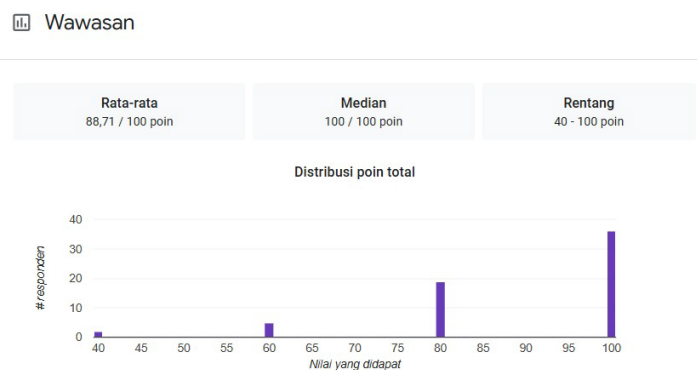
Indikasi tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini didasarkan pada peningkatan pengetahuan peserta dalam pengetahuan mengenai literasi kecerdasan buatan di kalangan pendidik. Tingkat pengetahuan peserta dievaluasi dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *google form*. Jenis soal yang diberikan berupa pilihan ganda. Adapun pertanyaan yang diberikan saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan peserta adalah seperti yang tampak pada gambar 6.

1. Apa yang dimaksud dengan Kecerdasan Buatan (AI)? * 20 poin ☐ Teknologi untuk membuat robot fisik ☐ Istem komputer yang bekerja tanpa data ☐ Kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia ☐ Mesin yang menggantikan semua peran guru	4. Apa yang menjadi prinsip kerja dari teknologi Gen-AI? * 20 poin ☐ Menggunakan suara untuk membuat data ☐ Menggunakan data latih untuk menghasilkan keluaran dari masukan pengguna ☐ Menerima perintah dan langsung menghasilkan jawaban tanpa proses ☐ Tidak memerlukan data dalam proses kerja
2. Mengapa guru perlu melek teknologi kecerdasan buatan (AI)? * 20 poin ☐ Karena AI akan menggantikan peran guru sepenuhnya ☐ Karena kurikulum merdeka mendorong pembelajaran digital dan siswa hidup berdampingan dengan AI ☐ Karena AI hanya digunakan di luar bidang pendidikan ☐ Karena AI membuat siswa tidak perlu belajar	5. Salah satu tantangan dalam penggunaan AI dalam pendidikan adalah? * 20 poin ☐ AI membuat siswa lebih rajin ☐ Semua informasi dari AI selalu benar ☐ Adanya potensi plagiarisme dan ketergantungan berlebihan ☐ AI membuat guru tidak perlu belajar lagi
3. Contoh aplikasi AI yang dapat membantu guru dalam menyusun soal adalah? * 20 poin ☐ Canva AI ☐ Grammarly ☐ ChatGPT ☐ Google Translate	Saran dan Masukan * Jawaban Anda Kirim Kosongkan formulir

Gambar 6. Pertanyaan *pretest* dan *posttest*

Peserta yang mengisi *form* evaluasi sebanyak 62 orang dari total 121 orang peserta. Hal ini dikarenakan banyak peserta yang terkendala pada kuota internet serta kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi yang terbatas, yaitu tidak bisa membuka *link google form* yang diberikan. Pertanyaan awal sebelum pemaparan materi dan praktek terkait kecerdasan buatan diberikan untuk mengetahui pemahaman dasar peserta. Di bawah 50% peserta menjawab salah, hal ini membuktikan bahwa pemahaman awal peserta mengenai kecerdasan buatan masih sangat kurang.

Kegiatan *workshop* ini memberikan dampak yang signifikan dalam pemahaman peserta mengenai kecerdasan buatan. Adapun untuk mengevaluasi pemahaman peserta setelah kegiatan, diberikan pertanyaan yang sama dengan saat *pretest*. Berikut rekapitulasi peningkatan wawasan/pengetahuan peserta saat *posttest*, seperti terlihat pada gambar 7. Dari gambar tersebut dapat disimpulkan nilai rata-rata pengetahuan peserta mengenai kecerdasan buatan sebesar 88.71% yang didominasi oleh nilai 100 dari jawaban benar peserta.



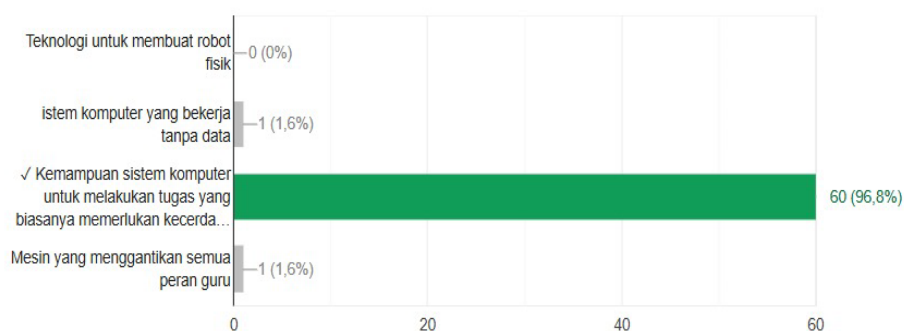
Gambar 7. Persentase total nilai *post test* peserta

Pada pertanyaan pertama seperti yang tampak pada gambar 8, sebanyak 60 dari 62 peserta (96,8%) berhasil menjawab dengan benar bahwa kecerdasan buatan (AI) adalah “kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia”. Hanya dua orang yang memilih jawaban tidak tepat, masing-masing menjawab bahwa AI adalah “sistem yang bekerja tanpa data” dan “mesin yang menggantikan semua peran guru”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta sudah memahami definisi dasar AI dengan cukup baik, sebuah fondasi penting untuk pengembangan pemahaman lebih lanjut.

1. Apa yang dimaksud dengan Kecerdasan Buatan (AI)?

[Salin diagram](#)

60 / 62 jawaban yang benar



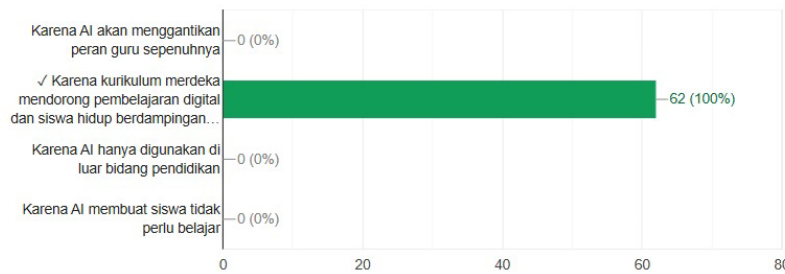
Gambar 8. Respon jawaban pada pertanyaan 1

Semua responden, yakni 62 dari 62 orang (100%), menjawab dengan benar untuk pertanyaan 2, yang tampak pada gambar 9, bahwa guru perlu melek teknologi AI karena kurikulum merdeka mendorong pembelajaran digital dan siswa hidup berdampingan dengan teknologi. Fakta ini menunjukkan bahwa para pendidik sudah menyadari pentingnya peran mereka dalam menyiapkan siswa menghadapi era digital. Tidak ada yang terjebak pada pandangan keliru bahwa AI akan menggantikan guru sepenuhnya, atau bahwa AI hanya relevan di luar dunia pendidikan. Ini mencerminkan kesadaran kolektif akan pentingnya adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi.

2. Mengapa guru perlu meleak teknologi kecerdasan buatan (AI)?

Salin diagram

62 / 62 jawaban yang benar



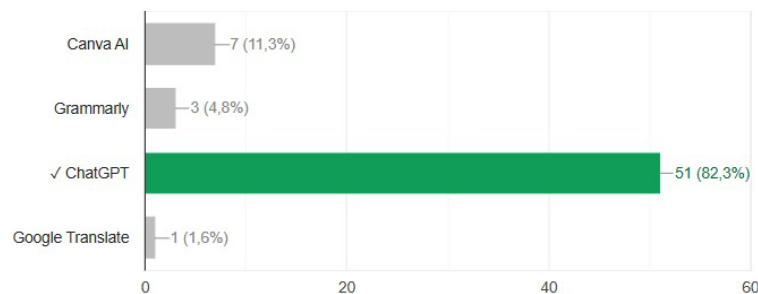
Gambar 9. Respon jawaban pada pertanyaan 2

Sebanyak 51 responden (82,3%) menjawab dengan benar pertanyaan 3 (gambar 10) bahwa ChatGPT merupakan contoh aplikasi AI yang dapat membantu guru dalam menyusun soal. Meski demikian, masih terdapat sejumlah responden yang menjawab *Canva AI* (11,3%), *Grammarly* (4,8%), dan *Google Translate* (1,6%), yang meskipun mengandung unsur AI, tidak secara langsung berfungsi utama dalam penyusunan soal. Temuan ini menunjukkan bahwa masih ada kebutuhan untuk memperjelas penggunaan spesifik berbagai aplikasi AI dalam konteks pembelajaran dan perancangan asesmen, agar pemanfaatannya lebih tepat sasaran.

3. Contoh aplikasi AI yang dapat membantu guru dalam menyusun soal adalah?

Salin diagram

51 / 62 jawaban yang benar



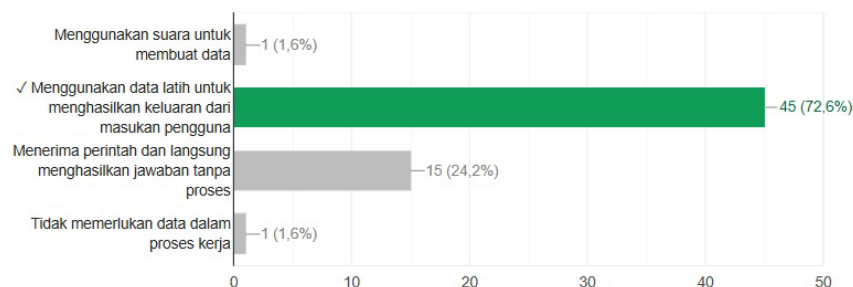
Gambar 10. Respon jawaban pada pertanyaan 3

Sebanyak 45 responden (72,6%) menjawab dengan benar (gambar 11) bahwa prinsip kerja dari teknologi Generative AI (Gen-AI) adalah menggunakan data latih untuk menghasilkan keluaran dari masukan pengguna. Namun, masih terdapat 15 responden (24,2%) yang mengira bahwa Gen-AI bekerja hanya dengan menerima perintah tanpa proses yang kompleks, serta sedikit yang menyangka bahwa suara atau tidak adanya data terlibat dalam prosesnya. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman terhadap konsep teknis Gen-AI masih perlu ditingkatkan, terutama mengenai bagaimana model ini dilatih dan menghasilkan output.

4. Apa yang menjadi prinsip kerja dari teknologi Gen-AI?

Salin diagram

45 / 62 jawaban yang benar



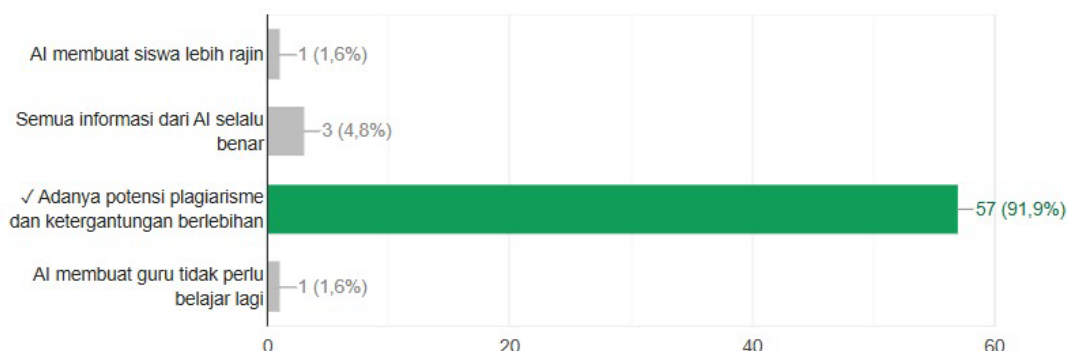
Gambar 11. Respon jawaban pada pertanyaan 4

Pertanyaan kelima (gambar 12) mengungkapkan bahwa 57 dari 62 responden (91,9%) memahami bahwa salah satu tantangan utama penggunaan AI dalam pendidikan adalah adanya potensi plagiarisme dan ketergantungan berlebihan terhadap teknologi. Sebaliknya, masih ada beberapa responden yang menjawab bahwa AI membuat siswa lebih rajin atau membuat guru tidak perlu belajar lagi, padahal itu adalah mitos atau persepsi yang tidak sesuai dengan realitas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memiliki kesadaran kritis terhadap dampak negatif AI, meskipun edukasi lebih lanjut tetap diperlukan untuk menangkal miskonsepsi.

5. Salah satu tantangan dalam penggunaan AI dalam pendidikan adalah?

 Salin diagram

57 / 62 jawaban yang benar



Gambar 12. Respon jawaban pada pertanyaan 5

Pada sesi praktik pelatihan, peserta diperkenalkan pada pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan media ajar visual melalui dua *tools* utama, yaitu ChatGPT dan Dreamina. Langkah pertama yang dilakukan peserta adalah menyusun *prompt* (perintah teks) menggunakan ChatGPT. Dalam proses ini, peserta diajak untuk merancang deskripsi gambar yang relevan dengan konteks pembelajaran di kelas masing-masing, seperti tema lingkungan, budaya lokal, atau aktivitas pembelajaran.

Setelah mendapatkan *prompt* yang terstruktur dan sesuai, peserta kemudian memasukkan perintah tersebut ke *platform* Dreamina untuk menghasilkan gambar visual berbasis AI. Hasil *generate* gambar inilah yang menjadi bagian dari keluaran praktik pelatihan, sekaligus membuktikan bahwa AI dapat dimanfaatkan secara kreatif dan produktif oleh guru, bahkan tanpa latar belakang desain grafis.

Praktik ini tidak hanya memberikan pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan AI, tetapi juga membangun pemahaman bahwa teknologi dapat menjadi mitra dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah diakses. Lebih dari itu, kegiatan ini mengasah keterampilan peserta dalam menyusun *prompt* yang efektif, yang merupakan salah satu kompetensi kunci dalam literasi AI generatif. Dokumentasi hasil *generate* beberapa gambar peserta pada gambar 13 menunjukkan keberagaman ide dan kreativitas yang muncul selama pelatihan berlangsung.



Gambar 13. Hasil praktek *tools* AI oleh peserta

SIMPULAN

Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta sudah memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai konsep dasar, manfaat, serta tantangan dari kecerdasan

buatan dalam konteks pendidikan. Namun, ada beberapa area yang masih memerlukan penguatan, seperti prinsip kerja teknologi generatif dan pemetaan fungsi aplikasi AI secara spesifik. Temuan ini dapat dijadikan dasar untuk merancang pelatihan lanjutan atau modul literasi AI bagi guru agar pemanfaatan teknologi dapat lebih optimal dan bertanggung jawab

SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi, disarankan untuk melanjutkan literasi terkait prinsip kerja teknologi Generative AI (Gen-AI) perlu diperkuat, mengingat masih adanya kesalahpahaman di kalangan peserta. Penanaman etika dalam penggunaan AI menjadi hal penting, terutama untuk menghindari risiko seperti plagiarisme dan ketergantungan berlebihan. Evaluasi dan umpan balik juga perlu dilakukan secara berkala untuk menilai perkembangan pemahaman dan menyempurnakan strategi pelatihan. Terakhir, pembentukan komunitas guru melek AI dapat menjadi wadah kolaboratif untuk berbagi praktik baik dan saling mendukung dalam pemanfaatan AI yang efektif dan bertanggung jawab di dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang serta Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada atas kolaborasi dan kerjasamanya dalam penyelenggaraan kegiatan workshop ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Buchari, M., Rizky Oktadini, N., Dwi Marjusalinah, A., Helen Simarmata, R., Afif, H., Sistem Komputer, P., Sriwijaya, U., Selatan, S., Komputerisasi Akutansi, P., & Pendidikan Matematika, P. (2025). Inovasi Sehat: Pendampingan Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran untuk Mendukung Literasi Digital bagi Guru SMP. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/7xep0n45>
- AR, M. M., Armadi, A., Astuti, Y. P., & Astutik, C. (2025). Inovasi Abad 21: Penguatan Komeptensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Augmented Reality Dengan Bantuan Aplikasi Asemblr Edu Di Era Industri 5.0. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 612–626.
- Bella Dinata, Dewi Wulandari, Mardalia, Nanda Saputra, Puja Juwita Kesuma, Rika Putri Hasibuan, Rindyani, & Mhd. Subhan. (2025). Teknik Penggunaan AI dalam Pembelajaran. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 671–678. <https://doi.org/10.61253/7n38s884>
- Firdaus, K., & Ritonga, M. (2024). Peran Teknologi Dalam Mengatasi Krisis Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(1), 43–57.
- Fuady, D. A. H. (2019). *Teknologi Digital dan Ketimpangan Ekonomi di Indonesia*. Masyarakat Indonesia, 44 (1), 75–88.
- Gusti Ayu, K., Wulandari Sari, D., Wahab, A., Hasanudin, M., Ilmu Komputer, F., Mercu Buana, U., Meruya Selatan No, J., & Barat, J. (2025). Pengoptimalan Penggunaan Teknologi AI dalam Pembelajaran Inovatif Bagi Guru SMAN 85 Jakarta. *Jurnal ADIPATI*, 04(02). <https://doi.org/10.31284/j.adipati.2025.v4i2.7627>
- Novanto, Y. S., Murdani, E., Buyung, B., Marhayani, D. A., & Hendriana, E. C. (2024). Sosialisasi Peningkatan Literasi Teknologi di Singkawang. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2, 10–15.
- Nugraheni, L., Faizah, H., Fitriatien, S. R., Mutianingsih, N., Program,), Matematika, S. P., Keguruan, F., Pendidikan, I., PGRI, U., & Surabaya, A. B. (2025). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Materi Pembelajaran. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 455–461.
- Setiawati, R., Ningsih, E. S., & Lukitoaji, B. D. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital: Solusi Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Daerah Terpencil. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Yudistira, M., Jaya, A., Akbar, N. S., Al Munawwar, A. F., Chazomi, A., Andrianti, A., Noverina, Y., & Lestari, D. (2025). Sosialisasi Peningkatan Literasi AI bagi Generasi Z melalui Edukasi dan Praktik Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran dan Kreativitas di SMAN 3 Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Dosen Indonesia*, 1(2), 1–11.