

Guru Unggul Adaptif Digital dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Musa Marsel Maipauw*, Prisilia Talakua, Linda Ayu Pratiwi, Dhea Hidayatus Syuraída, Feby Arfany

^{1,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

² Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Corresponding Author: musamaipauw@gmail.com

Kata Kunci:
Kompetensi
Guru Digital,
Pembelajaran
interaktif,
Pelatihan
Partisipatif.

Abstract: *The acceleration of digital technology demands that the primary education sector continue to transform. At State Elementary School 138 Ambon, teachers' use of digital platforms remains at a basic level and has yet to tap into the optimal potential of artificial intelligence (AI) in formulating dynamic learning. This Community Service (PKM) activity was initiated to upgrade educators' digital competencies so they can formulate interactive and innovative AI-based classrooms. The program's implementation scheme adopted a participatory training method that included conceptual socialization stages, live device operational demonstrations, guided independent practice sessions, and interactive discussions. The platforms introduced included ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, and Quizizz. This activity successfully opened new horizons for teachers regarding AI integration for administrative automation and teaching media. Participants now understand the use of ChatGPT for preparing lesson plans, Gamma and Canva for material visualization, Assemblr EDU for presenting 3D artificial reality (AR), and Quizizz as a fun evaluation instrument. Despite this, technical challenges such as fluctuating internet signals and varying device availability among participants remain challenges in the field. The PKM program has had a significant impact in catalyzing teachers' digital adaptation readiness to create more engaging and relevant basic learning patterns to meet the challenges of 21st-century education.*

Abstrak: Akselerasi teknologi digital menuntut sektor pendidikan dasar untuk terus bertransformasi. Di SD Negeri 138 Ambon, pemanfaatan platform digital oleh para guru masih berada pada level dasar dan belum menyentuh potensi optimal dari kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam memformulasikan pembelajaran yang dinamis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diinisiasi untuk mengupgrade kompetensi digital para pendidik agar mampu memformulasikan ruang kelas yang interaktif dan inovatif berbasis AI. Skema pelaksanaan program mengadopsi metode pelatihan partisipatif yang meliputi tahapan sosialisasi konseptual, demonstrasi operasional perangkat secara langsung, sesi praktik mandiri yang terbimbing, serta diskusi interaktif. Platform yang diperkenalkan mencakup ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, dan Quizizz. Kegiatan ini berhasil membuka cakrawala baru bagi para guru mengenai integrasi AI untuk otomatisasi administrasi dan media ajar. Para peserta kini memahami pemanfaatan ChatGPT untuk penyusunan RPP, Gamma dan Canva untuk visualisasi materi, Assemblr EDU guna menghadirkan realitas buatan (AR) 3D, serta Quizizz sebagai instrumen evaluasi yang menyenangkan. Meski begitu, kendala teknis seperti fluktuasi sinyal internet dan variasi kesiapan gawai peserta masih menjadi tantangan di lapangan. Program PKM ini memberikan dampak yang signifikan dalam memicu kesiapan adaptasi digital guru demi mewujudkan pola pembelajaran dasar yang lebih atraktif dan relevan dengan tantangan pendidikan abad ke-21.

Cara mensitasi artikel:

Musa Marsel Maipauw., et.al. (2026). Guru Unggul Adaptif Digital dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 688-700.

<https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi menjadi pilihan, tetapi telah menjadi kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Menurut Wiwik dan Murniyati (2024), pembelajaran abad ke-21 menuntut guru memiliki kompetensi yang mencakup karakter, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, serta kompetensi digital dalam merancang pembelajaran. Guru yang tidak mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran berisiko tertinggal dari perkembangan pendidikan yang semakin berbasis digital.

Basantes-Andrade, Casillas-Martín, Cabezas-González, Naranjo-Toro, dan Guerra-Reyes (2022) menjelaskan bahwa kompetensi digital merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki guru untuk mengembangkan pendidikan yang inovatif di era teknologi. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan menggunakan teknologi, mengelola informasi digital, menciptakan konten pembelajaran, serta mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pedagogis. Sejalan dengan itu, UNESCO melalui ICT Competency Framework for Teachers menegaskan bahwa guru perlu mengembangkan kompetensi digital secara berkelanjutan agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pengembangan profesional. Kompetensi tersebut menjadi landasan penting dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital.

Perkembangan teknologi juga ditandai dengan hadirnya Artificial Intelligence (AI) yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Menurut Fengchun Miao dan Mutlu Cukurova (2024), AI telah mengubah hubungan pembelajaran menjadi interaksi antara guru, peserta didik, dan teknologi AI sehingga menuntut guru memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai baru dalam memanfaatkan AI secara etis dan efektif. Guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan AI, tetapi juga memahami penerapannya dalam pedagogi dan pengembangan profesional. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan platform berbasis AI seperti ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, dan Quizizz dapat membantu guru menyusun perangkat pembelajaran, mengembangkan media ajar yang menarik, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan teknologi tersebut berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 138 Ambon, diketahui bahwa sebagian besar guru telah mengenal platform digital seperti ChatGPT dan Canva. Namun, pemanfaatannya masih terbatas. ChatGPT belum digunakan secara optimal dalam penyusunan perangkat pembelajaran, sedangkan Canva masih dimanfaatkan

secara sederhana untuk membuat presentasi secara manual. Guru juga belum banyak mengenal platform digital berbasis AI lainnya yang dapat mendukung pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi digital guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi berbasis AI. Oleh karena itu, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melaksanakan kegiatan bertajuk “Guru Unggul Adaptif Digital dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar” sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung transformasi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah metode pelatihan partisipatif yang terdiri atas sosialisasi, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab. Menurut Mulyasa (2017), pelatihan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi peserta melalui kegiatan belajar yang terencana. Sementara itu, metode demonstrasi menurut Djamarah dan Zain (2018) merupakan cara penyajian pembelajaran dengan memperagakan secara langsung suatu proses atau cara kerja sehingga peserta dapat memahami materi dengan lebih mudah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan PKM untuk memastikan kegiatan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Tim PKM melakukan koordinasi dengan Kepala SD Negeri 138 Ambon terkait pelaksanaan kegiatan. Koordinasi dilakukan untuk menentukan waktu, tempat, jumlah peserta, serta kebutuhan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung.

2. Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tim PKM melakukan observasi dan diskusi awal dengan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman serta kebutuhan mereka terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru telah mengenal ChatGPT dan Canva, namun pemanfaatannya masih terbatas sehingga diperlukan pelatihan mengenai penggunaan platform digital berbasis AI.

3. Penyusunan Materi Pelatihan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim PKM menyusun materi yang mencakup pemanfaatan ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, dan Quizizz dalam mendukung pembelajaran interaktif. Materi disusun sesuai dengan kebutuhan dan kondisi guru di sekolah.

4. Persiapan Perangkat dan Media Pendukung

Tim PKM menyiapkan berbagai perangkat dan media yang akan digunakan selama kegiatan, seperti laptop, proyektor, jaringan internet, serta bahan presentasi untuk mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa metode, yaitu:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman awal kepada guru mengenai pentingnya literasi digital dan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam bidang pendidikan. Pada tahap ini, guru diberikan penjelasan mengenai fungsi dan manfaat berbagai platform digital dalam membantu penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media ajar, serta evaluasi pembelajaran.

2. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan memperagakan secara langsung penggunaan platform digital berbasis AI. Tim PKM menunjukkan langkah-langkah penggunaan ChatGPT untuk membantu penyusunan RPP, Canva dan Gamma untuk membuat media presentasi pembelajaran, Assemblr EDU untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), serta Quizizz untuk membuat evaluasi pembelajaran interaktif. Melalui demonstrasi ini, guru dapat melihat secara langsung cara kerja teknologi tersebut dan memahami penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

3. Metode Praktik dan Pendampingan

Setelah demonstrasi, guru diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan platform yang diperkenalkan dengan pendampingan dari tim PKM. Kegiatan praktik bertujuan agar guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan teknologi tersebut dalam pembuatan perangkat dan media pembelajaran.

4. Diskusi dan Tanya Jawab

Sesi diskusi dilakukan untuk mengetahui pengalaman, kendala, serta kebutuhan guru dalam penggunaan teknologi digital. Guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesulitan yang dihadapi selama penggunaan platform AI sehingga tim PKM dapat memberikan solusi sesuai dengan kondisi di lapangan.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan dan respons guru selama pelaksanaan kegiatan. Evaluasi mencakup pemahaman guru terhadap penggunaan platform digital, kemampuan mengikuti demonstrasi, serta kesiapan guru dalam menerapkan teknologi AI untuk mendukung pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk melihat keberhasilan kegiatan PKM dalam meningkatkan kompetensi

digital guru serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan teknologi pembelajaran berbasis AI di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal Mitra

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan guru-guru SD Negeri 138 Ambon, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru telah mengenal platform digital seperti ChatGPT dan Canva. Namun, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih tergolong terbatas dan belum dilakukan secara optimal. Pada penggunaan ChatGPT, sebagian guru hanya mengetahui fungsi dasarnya sebagai alat pencarian informasi atau penjawab pertanyaan. Guru belum memahami bahwa platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu penyusunan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan materi ajar, maupun penyusunan soal evaluasi secara lebih cepat dan sistematis.

Sementara itu, Canva telah digunakan oleh beberapa guru untuk membuat presentasi pembelajaran. Akan tetapi, presentasi yang dibuat masih dilakukan secara manual dengan menyusun setiap slide satu per satu. Guru juga belum banyak memanfaatkan fitur-fitur Canva lainnya, seperti pembuatan poster pembelajaran, infografis, video edukasi, maupun media visual yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengenal platform berbasis Artificial Intelligence (AI) lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Platform seperti Gamma, yang dapat digunakan untuk membuat presentasi secara otomatis berbasis AI, masih belum diketahui oleh sebagian besar peserta. Demikian pula dengan Assemblr EDU yang menyediakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam bentuk objek tiga dimensi, serta Quizizz yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di SD Negeri 138 Ambon masih memerlukan penguatan. Meskipun guru telah memiliki pengetahuan dasar terhadap beberapa platform digital, masih diperlukan pendampingan dan pengenalan lebih lanjut mengenai berbagai teknologi pendidikan yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pengenalan dan demonstrasi penggunaan berbagai platform berbasis AI yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 1. Pendampingan oleh Tim PKM kepada guru SDN 138 Malteng dalam praktik penggunaan AI

Pelaksanaan Kegiatan

1. Demonstrasi Penggunaan ChatGPT

Pada sesi pertama, tim PKM mendemonstrasikan penggunaan platform ChatGPT melalui laptop. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka aplikasi atau situs ChatGPT, kemudian masuk ke akun pengguna. Setelah berhasil masuk, pemateri menjelaskan fungsi kolom percakapan (chat) yang digunakan untuk memasukkan pertanyaan atau perintah. Selanjutnya, pemateri memberikan contoh penggunaan ChatGPT dengan mengetik beberapa pertanyaan, seperti meminta penjelasan materi pelajaran, membuat rangkuman, dan menyusun soal latihan. ChatGPT kemudian menampilkan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.



Gambar 2. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan ChatGPT kepada guru SDN 138 Malteng

Melalui demonstrasi ini, para guru dapat memahami cara menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran yang membantu mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta meningkatkan efektivitas belajar. Para guru juga diingatkan untuk menggunakan ChatGPT secara bijak dan tetap memverifikasi informasi yang diperoleh.

2. Demonstrasi Penggunaan Canva

Pada sesi berikutnya, tim PKM mendemonstrasikan pembuatan poster pembelajaran menggunakan Canva. Guru diperlihatkan cara membuat prom saat menggunakan Canva berbasis AI, selain itu Guru-Guru juga di perlihatkan bagaimana cara memilih template, menambahkan gambar, ikon, serta mengatur desain agar warna yang digunakan lebih menarik dan font yang dipilih lebih komunikatif. Saat praktik pembuatan poster menggunakan fitur AI di Canva, guru terlihat cukup antusias karena sebagian besar baru pertama kali mencoba membuat poster dengan bantuan AI. Guru mengikuti setiap langkah yang dijelaskan dan mencoba membuat poster sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masing-masing.



Gambar 3. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan CanvaAI kepada guru SDN 138 Malteng

Dalam sesi diskusi, beberapa guru menyampaikan bahwa selama ini mereka menggunakan Canva hanya untuk membuat presentasi secara manual. Berdasarkan hal tersebut, tim PKM memberikan penjelasan mengenai alternatif platform yang lebih efektif untuk membuat presentasi secara cepat.

3. Demonstrasi Penggunaan Gamma

Tahap selanjutnya, tim PKM memperkenalkan penggunaan Gamma AI sebagai salah satu platform berbasis kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun presentasi pembelajaran secara cepat dan praktis. Guru-guru diberikan penjelasan mengenai cara memasukkan topik atau file materi pembelajaran ke dalam aplikasi, kemudian Gamma AI akan menghasilkan slide presentasi secara otomatis dengan tampilan yang menarik dan sistematis. Selain itu, guru juga diperlihatkan cara melakukan penyesuaian terhadap isi, tata letak, serta desain presentasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Ketika praktik berlangsung, para guru menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan Gamma AI. Sebagian besar guru menilai bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam mempersingkat waktu pembuatan presentasi yang biasanya dilakukan secara manual. Dengan adanya fitur otomatisasi yang

dimiliki Gamma AI, guru dapat lebih mudah menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif.



Gambar 4. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan GammaAI kepada guru SDN 138 Malteng

Pada sesi simulasi dan tanya jawab, guru-guru aktif mencoba berbagai fitur yang tersedia serta memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Namun, selama pelaksanaan kegiatan terdapat kendala berupa kualitas jaringan internet yang kurang stabil sehingga proses pembuatan presentasi belum dapat berjalan secara maksimal. Walaupun demikian, hal tersebut tidak mengurangi ketertarikan guru untuk mempelajari dan memanfaatkan Gamma AI sebagai salah satu alternatif media pendukung pembelajaran berbasis teknologi.

4. Demonstrasi Penggunaan Assemblr EDU

Pada sesi berikutnya, tim PKM mendemonstrasikan penggunaan Assembler Edu sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR). Guru diperlihatkan cara menggunakan aplikasi Assembler Edu untuk menampilkan objek pembelajaran dalam bentuk 3D sehingga materi dapat terlihat lebih nyata dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, guru-guru juga diperlihatkan cara mencari materi, memindai gambar, serta menampilkan animasi dan objek interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan AssemblerEDU kepada guru SDN 138 Malteng

Saat praktik penggunaan Assembler Edu, guru terlihat sangat antusias karena sebagian besar baru pertama kali mencoba media pembelajaran berbasis AR. Guru mengikuti setiap langkah yang dijelaskan dan mencoba menampilkan berbagai objek pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Beberapa guru terlihat tertarik ketika objek yang muncul di layar terlihat seperti nyata dan dapat bergerak secara interaktif. Hal tersebut membuat guru merasa bahwa pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Namun, pada saat praktik berlangsung, beberapa guru juga mengalami sedikit kesulitan karena baru pertama kali menggunakan aplikasi Assembler Edu. Ada guru yang masih bingung saat menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi, seperti cara memindai gambar atau menampilkan objek 3D. Selain itu, aplikasi Assembler Edu memiliki ukuran aplikasi yang cukup besar sehingga pada beberapa handphone aplikasi berjalan agak lambat atau sedikit lemot saat digunakan. Kondisi tersebut membuat guru perlu menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kemampuan perangkat yang dimiliki.

Meskipun demikian, guru tetap berusaha mengikuti arahan yang diberikan oleh tim PKM. Tim PKM juga membantu guru secara langsung ketika mengalami kendala saat praktik penggunaan aplikasi. Dengan pendampingan tersebut, guru mulai memahami cara penggunaan Assembler Edu dan menjadi lebih percaya diri untuk mencoba kembali saat proses pembelajaran di kelas. Dalam sesi diskusi, beberapa guru menyampaikan bahwa selama ini mereka hanya menggunakan gambar atau media pembelajaran biasa saat mengajar. Berdasarkan hal tersebut, tim PKM memberikan penjelasan bahwa Assembler Edu dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa lebih mudah memahami materi karena objek yang ditampilkan terlihat lebih nyata. Guru juga berharap aplikasi seperti ini dapat terus digunakan dan dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

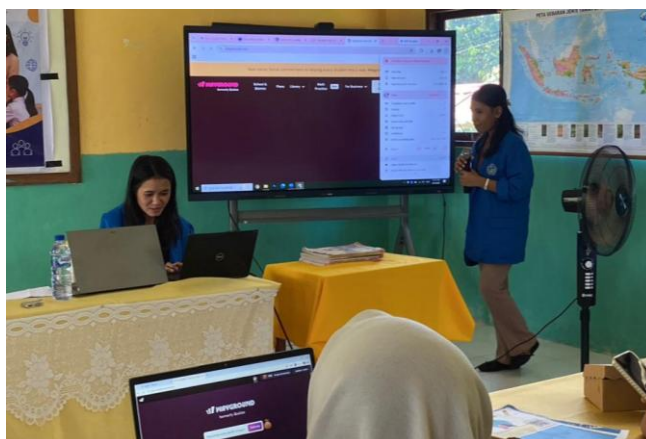
5. Demonstrasi Penggunaan Quizizz

Pada sesi terakhir, tim PKM mendemonstrasikan penggunaan fitur AI Quizizz sebagai media pendukung pembelajaran. Guru diperlihatkan cara memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) pada Quizizz untuk membuat soal berdasarkan materi, atau topik, yang baru saja di jelaskan. Selain itu, kami menjelaskan kepada guru-guru bagaimana cara membuat kuis dengan cepat menggunakan fitur AI dari Quiziz, mengatur jenis pertanyaan, menambahkan gambar, serta menyesuaikan tampilan kuis agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Saat praktik penggunaan AI Quizizz, guru terlihat cukup antusias karena sebagian besar baru pertama kali mencoba membuat soal secara otomatis dengan bantuan AI dan juga ada sebagian guru yang sulit untuk menggunakan Quiziz menurut mereka cara penggunaannya sangat sulit. Setelah itu Guru mengikuti

setiap langkah yang dijelaskan dan mencoba membuat kuis sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Namun ada beberapa kendala yang terjadi saat Guru guru melakukan percobaan yaitu jaringan wifi yang kurang baik sehingga lama untuk mengakses Quizizz tersebut. Dan juga Ada beberapa guru yang senang menggunakan AI Quizizz tapi ada beberapa guru yang mengatakan bahwa cara penggunaan ai Quizizz ini agak sedikit rumit karena jaringan yang kurang mendukung dan banyak guru yang tidak memiliki laptop.

Dalam sesi diskusi, beberapa guru menyampaikan bahwa selama ini mereka membuat soal dan evaluasi pembelajaran secara manual yang membutuhkan waktu cukup lama. Berdasarkan hal tersebut, tim PKM memberikan penjelasan mengenai keunggulan AI Quizizz yang dapat membantu guru membuat soal, kuis interaktif, serta evaluasi pembelajaran dengan lebih cepat, praktis, dan efisien dan juga dapat membantu siswa untuk cepat memahami materi yang telah di berikan lewat fitur Quizizz.



Gambar 6. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan Quizizz kepada guru SDN 138 Malteng

Respons Guru

Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab selama kegiatan berlangsung, guru memberikan respons yang sangat positif terhadap materi dan demonstrasi yang disampaikan. Sebagian besar guru mengaku memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi digital berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Pada sesi penggunaan ChatGPT, guru menyampaikan bahwa platform tersebut sangat membantu dalam menyusun perangkat pembelajaran, terutama dalam merancang tujuan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, serta membuat soal evaluasi secara lebih cepat dan efisien. Beberapa guru mengungkapkan bahwa sebelumnya mereka hanya mengetahui ChatGPT sebagai aplikasi pencari informasi dan belum memahami potensinya dalam mendukung tugas profesional guru.

Pada demonstrasi Canva dan Gamma, guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi karena kedua platform tersebut dapat membantu pembuatan media pembelajaran dan presentasi secara lebih menarik. Guru merasa terbantu dengan adanya fitur-fitur

berbasis AI yang mampu menghemat waktu dalam menyiapkan bahan ajar. Sementara itu, penggunaan Assemblr EDU mendapat perhatian khusus karena memberikan pengalaman baru dalam menghadirkan media pembelajaran tiga dimensi berbasis Augmented Reality (AR). Guru menilai bahwa media tersebut sangat potensial digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Namun kapasitas dari platform ini sangat besar sehingga jika digunakan di hp agak sulit dan lemot. Maka harus digunakan di laptop supaya hasilnya maksimal.

Pada sesi Quizizz, guru memberikan tanggapan positif karena platform ini memungkinkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Guru juga mengapresiasi fitur penilaian otomatis yang dapat membantu mempercepat proses pengolahan hasil belajar siswa. Respon beberapa guru itu Quizizz bgss, tetapi kendalanya di teknologi, dan ia juga susah menggunakan hp haus menggunakan laptop. Ketertarikan terbesar para guru terlihat pada penggunaan ChatGPT dalam penyusunan RPP dan penggunaan Gamma dalam pembuatan presentasi otomatis karena dinilai mampu menghemat waktu dan tenaga.

Faktor Pendukung

1. Dukungan dari pihak sekolah.

Pelaksanaan kegiatan PKM mendapat dukungan yang baik dari pihak SD Negeri 138 Ambon, terutama dari kepala sekolah dan para guru. Dukungan tersebut terlihat dari pemberian izin pelaksanaan kegiatan, penyediaan tempat, serta partisipasi aktif guru selama kegiatan berlangsung. Dukungan ini membantu kelancaran pelaksanaan program sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana.

2. Antusiasme peserta yang tinggi.

Para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam memperhatikan materi, mengikuti demonstrasi, serta berpartisipasi dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Antusiasme tersebut menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan kegiatan karena peserta memiliki keinginan untuk mempelajari teknologi digital yang diperkenalkan.

3. Materi yang sesuai dengan kebutuhan guru.

Materi yang diberikan dalam kegiatan PKM disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi guru di sekolah. Platform yang diperkenalkan seperti ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, dan Quizizz merupakan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Kesesuaian materi membuat peserta lebih mudah memahami manfaat dari setiap platform yang diperkenalkan.

4. Ketersediaan perangkat pendukung kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan didukung oleh tersedianya perangkat seperti laptop, telepon pintar, dan proyektor yang digunakan selama demonstrasi. Ketersediaan

perangkat tersebut membantu peserta untuk melihat secara langsung proses penggunaan platform digital yang diperkenalkan sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik

Faktor Penghambat

1. Jaringan

Keterbatasan kualitas dan stabilitas jaringan internet menjadi salah satu faktor penghambat utama yang secara signifikan mengganggu kelancaran proses simulasi ICT. Kondisi jaringan yang tidak stabil dan berkualitas rendah tidak hanya menyebabkan keterlambatan dalam mengakses platform atau sistem yang digunakan, tetapi juga berpotensi menimbulkan putus-tiba koneksi secara tiba-tiba di tengah sesi simulasi yang sedang berlangsung, sehingga menghentikan aktivitas peserta secara paksa dan tidak terduga. Lebih jauh lagi, ketidakstabilan jaringan ini juga menciptakan kesulitan serius dalam proses sinkronisasi antar peserta, di mana setiap individu dapat mengalami keterlambatan data yang berbeda-beda, sehingga menyebabkan ketidakseragaman informasi yang diterima dan pada akhirnya menghambat kolaborasi serta koordinasi yang efektif selama simulasi berlangsung. Kondisi ini tentu saja berdampak langsung pada kualitas hasil simulasi secara keseluruhan, karena pengalaman belajar yang seharusnya berjalan mulus dan interaktif menjadi terganggu oleh kendala teknis yang berulang.

2. Kemampuan Guru

Keterbatasan kemampuan sebagian guru dalam mengoperasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan perangkat digital secara umum menjadi faktor penghambat kedua yang tidak kalah krusial dalam pelaksanaan simulasi ICT. Banyak guru yang belum terbiasa dan belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara kerja, fungsi, maupun potensi pemanfaatan teknologi AI dalam konteks pembelajaran, sehingga rasa asing terhadap teknologi ini kerap menimbulkan keraguan, kebingungan, bahkan keengganan untuk menggunakannya secara aktif dalam proses simulasi. Akibatnya, tanpa adanya pendampingan intensif dan pelatihan yang terstruktur serta berkelanjutan, para guru tersebut cenderung tidak mampu mengoptimalkan fitur-fitur teknologi yang tersedia, bahkan berpotensi mengalami kesalahan teknis yang justru menghambat jalannya simulasi secara keseluruhan. Keterbatasan keterampilan digital ini pada akhirnya tidak hanya memperlambat proses implementasi simulasi, tetapi juga berpengaruh terhadap kualitas pengalaman belajar peserta didik, karena efektivitas simulasi sangat bergantung pada kemampuan fasilitator dalam hal ini guru untuk mengoperasikan dan mengelola teknologi yang digunakan secara kompeten, percaya diri, dan tepat sasaran.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Guru Unggul Adaptif Digital dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar" telah dilaksanakan dengan baik di SD Negeri 138 Ambon. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pengenalan dan demonstrasi penggunaan berbagai platform berbasis Artificial Intelligence (AI), yaitu ChatGPT, Canva, Gamma, Assemblr EDU, dan Quizizz. Berdasarkan hasil kegiatan, diketahui bahwa sebagian besar guru telah mengenal ChatGPT dan Canva, namun pemanfaatannya masih terbatas. Melalui kegiatan PKM ini, guru memperoleh wawasan baru mengenai penggunaan ChatGPT untuk membantu penyusunan RPP, Canva untuk pembuatan poster pembelajaran, Gamma untuk membuat presentasi secara otomatis, Assemblr EDU sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), serta Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif.

Selama pelaksanaan kegiatan, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif mengikuti setiap sesi demonstrasi serta diskusi. Kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, keterbatasan perangkat pendukung, serta perbedaan kemampuan digital antar guru, kegiatan ini tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran.

Referensi

- Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., Naranjo-Toro, M., & Guerra-Reyes, F. (2022). Digital Competences of Teachers in the 21st Century: A Systematic Review. *Sustainability*, 14(22), 14753. <https://doi.org/10.3390/sui42214753>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miao, F., & Cukurova, M. (2024). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO
- Mulyasa. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers (Version 3)*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
- Wiwik, W., & Murniyati, S. (2024). Transformasi Kompetensi Guru dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 45-58.