
PELATIHAN PEMANFAATAN AI BAGI GURU DI SEKOLAH SE-KABUPATEN BANYUWANGI

Kartika Rinakit Adhe¹, Melia Dwi Widayanti², Eka Cahya Maulidiyah³, Dhian Gowinda Luh Safitri⁴, Afifah Rahmaningrum⁵, Dwi Jayanti Kurnia Dewi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Surabaya

1kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstract

The utilization of AI can be employed by teachers to create interactive learning experiences for early childhood education. This training is designed to provide teachers with an in-depth understanding of various AI applications relevant to the learning process, ranging from the use of personalized digital learning platforms to data analysis for more accurately monitoring students' learning progress. This improvement effort is carried out through training sessions conducted for early childhood education (PAUD) teachers across Banyuwangi Regency. The training activities encompass planning, implementation, and evaluation stages. The outcome of this initiative is an increased understanding among teachers of how to integrate AI into early childhood education. A recommended follow-up action is to conduct further monitoring and evaluation of the use of AI in learning processes.

Keywords: Utilization of AI in Learning; Early Childhood Education Teachers; Young Children

Abstrak

Pemanfaatan AI dapat dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif bagi anak usia dini. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada guru mengenai berbagai aplikasi AI yang relevan untuk proses pembelajaran. Mulai dari penggunaan platform pembelajaran digital yang terpersonalisasi hingga analisis data untuk memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih akurat. Upaya peningkatan ini dilakukan dengan metode pelatihan yang dilakukan untuk guru PAUD se-kabupaten Banyuwangi. Kegiatan pelatihan ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan ini adalah pemahaman guru mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran PAUD meningkat. Upaya tindak lanjut yang dapat dilakukan adalah melakukan monitoring dan evaluasi lanjutan dalam pemanfaatan AI dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pemanfaatan AI dalam pembelajaran; guru PAUD; anak usia dini

Submitted: 2024-11-29

Revised: 2024-12-05

Accepted: 2024-12-13

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak agar siap menghadapi kehidupan. Rangsangan yang tepat pada usia dini, terutama dalam pengembangan kemampuan literasi dan berpikir kritis, menjadi sangat penting. Literasi melibatkan pemahaman, pengolahan, perhitungan, dan komunikasi informasi melalui membaca dan menulis. Kemampuan literasi ini esensial bagi anak dalam mencari informasi dan menyelesaikan masalah sehari-hari, dimulai dari mengenali simbol-simbol seperti gambar, tulisan, angka, hingga merangkai huruf menjadi kata dan kalimat (Aristizábal et al., 2017).

Sejalan dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) bagi guru di Banyuwangi menjadi langkah penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan memanfaatkan AI, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada guru mengenai berbagai aplikasi AI yang relevan untuk proses pembelajaran. Mulai dari penggunaan platform pembelajaran digital yang terpersonalisasi hingga analisis data untuk memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih akurat.

Pelatihan ini juga bertujuan untuk membekali para guru dengan keterampilan mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran lintas mata pelajaran. Guru diajarkan memanfaatkan teknologi ini untuk menyusun kurikulum yang relevan dengan perkembangan peserta didik, serta mengoperasikan alat bantu berbasis AI yang interaktif dan responsif. Dengan demikian, lingkungan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa, memungkinkan guru untuk lebih fokus pada aspek-aspek kreatif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital guru agar lebih siap menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Dengan penguasaan konsep dan penerapan teknologi AI dalam pembelajaran, guru dapat mengatasi perubahan teknologi serta tuntutan pembelajaran yang kompleks di era digital. Inisiatif ini mendukung visi Kurikulum Merdeka yang adaptif, inklusif, dan inovatif, serta menjadi contoh yang dapat diadopsi oleh wilayah lain.

Mengacu pada analisis situasi, permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra sekolah di Banyuwangi adalah minimnya pengetahuan guru terhadap pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran. Beberapa permasalahan spesifik meliputi kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional, ketidakpastian atau ketakutan akan teknologi, keterbatasan sumber daya dan akses, keterbatasan waktu dan prioritas, kurangnya kesadaran akan manfaatnya.

Metode

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam 3 tahapan besar yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah diskusi membahas tentang konsep PKM, penyusunan proposal PKM, dan membangun kerjasama dengan mitra PKM.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan dimulai dari penyusunan materi, pengumpulan data, dan penyusunan luaran PKM. Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan beberapa sesi. Sesi pertama adalah pemahaman tentang urgensi Artificial Intelligence di awal pembelajaran. Sesi 2 adalah pembuatan Artificial Intelligence sebagai catatan guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang efektif. Penutup dari kegiatan adalah refleksi yang disampaikan oleh pemateri secara bergantian. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan akan dijadikan bahan dalam pembuatan luaran PKM dan laporan akhir PKM. Tahap terakhir setelah kegiatan dilaksanakan adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis data yang telah dikumpulkan dari peserta PKM.

Hasil dan Pembahasan

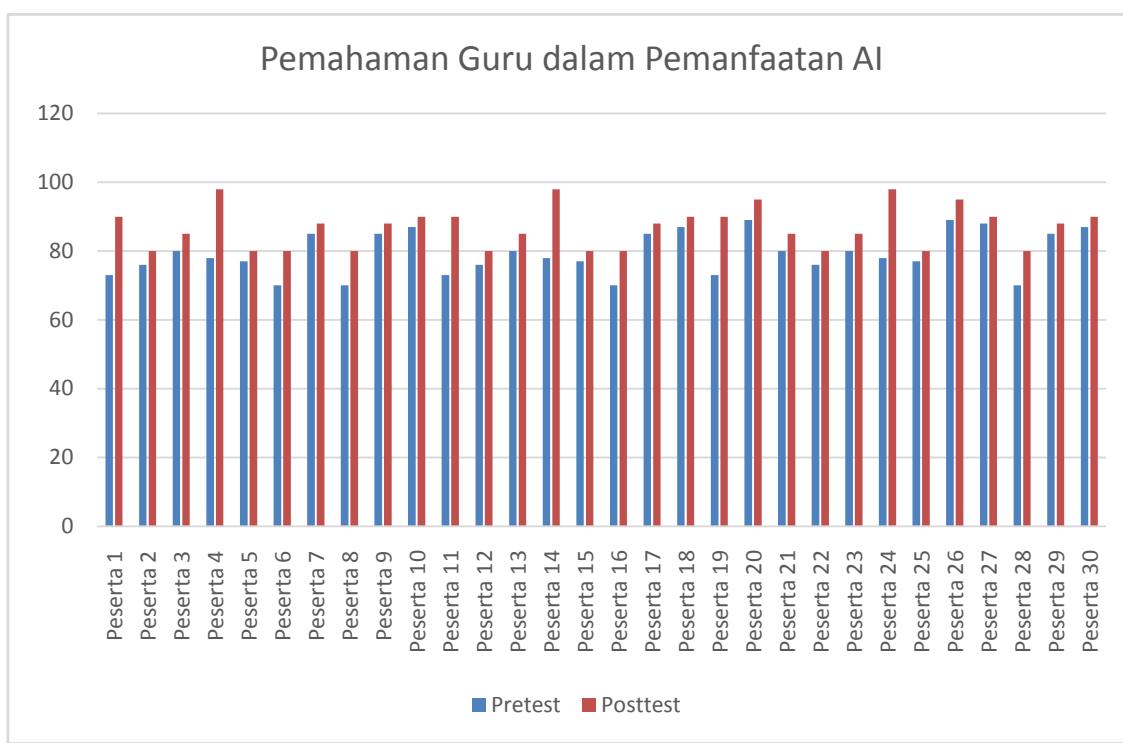
Untuk guru PAUD di Kabupaten Banyuwangi, program PKM pelatihan pemanfaatan AI bagi guru di sekolah se-kabupaten Banyuwangi dilaksanakan dari Juni hingga Desember 2024. PKM di Universitas Negeri Surabaya dilaksanakan dalam beberapa tahap. Ini termasuk tahap pralapangan/koordinasi, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan penyusunan laporan, dan tahap lanjutan. Pada awalnya, tim PKM bekerja sama dengan HIMPAUDI Kabupaten Banyuwangi. Koordinasi berjalan dengan baik dan menghasilkan kesepakatan tentang tanggal dan tempat pelaksanaan PKM. HIMPAUDI menganggap kegiatan pelatihan ini penting mengingat guru di kabupaten Banyuwangi masih sangat awam dengan teknologi AI dalam pembelajaran.

Tim PKM melakukan koordinasi lanjutan dengan ketua HIMPAUDI Kabupaten Banyuwangi. Koordinasi ini menghasilkan kesepakatan tentang jadwal dan agenda kegiatan PKM serta pendataan peserta yang ikut dalam program PKM yang dikoordinir oleh HIMPAUDI Kabupaten Banyuwangi. Program PKM dilaksanakan secara mandiri dengan guru yang tergabung dalam HIMPAUDI Kabupaten Banyuwangi. Tim pelaksana PKM terdiri dari Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd, Melia Dwi Widayanti, S.Pd., M.Pd., Eka Cahya Maulidiyah, S.Pd., M.Pd., dan Dhian Gowinda Luh Safitri, S.Pd., M.Ed masing-masing dengan spesialisasi masing-masing. Proses pendampingan

dilakukan untuk mendapatkan hasil terbaik bagi peserta tidak hanya terhenti pada proses transfer ilmu, tetapi tim PKM juga memberikan kesempatan kepada guru untuk berpartisipasi dalam pembuatan kegiatan pemanfaatan AI dalam pembelajaran.

Pelaksanaan PKM "Pelatihan Pemanfaatan AI bagi Guru di Sekolah Se-Kabupaten Banyuwangi" telah dilaksanakan selama satu hari secara luring pada tanggal 28 Mei 2024. Kegiatan dimulai pada pukul 12.00 WIB dan berakhir pada pukul 15.00 WIB. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berbeda pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Sehingga pelaksanaan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan persamaan persepsi mengenai pemanfaatan AI.

Materi yang diberikan oleh narasumber kepada peserta dalam hal ini berkaitan dengan pemanfaatan AI untuk pembelajaran untuk anak usia dini. Materi tersebut dibagi dalam beberapa bagian yang meliputi pengertian AI, contoh pemanfaatan AI dalam pembelajaran, dan aplikasi AI untuk PAUD. Masing-masing materi tersebut disampaikan secara bergantian oleh anggota PKM yang merupakan ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil kemampuan peserta dalam pretest dan posttest adalah sebagai berikut



Gambar 1. Pemahaman Penggunaan AI pada Guru PAUD

Berdasarkan data pada Gambar 1, terlihat bahwa ada kenaikan pemahaman dari masing-masing peserta pelatihan. Kenaikan ini menunjukkan bahwa tim PKM telah berhasil meningkatkan pemahaman guru PAUD di kabupaten Banyuwangi mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Dengan metode ceramah dan praktik langsung, guru memiliki kesempatan untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan.

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan AI bagi guru di sekolah se-kabupaten Banyuwangi telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran PAUD. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, didapatkan adanya peningkatan pemahaman guru.

Rencana tindak lanjut dalam pelatihan ini adalah diperlukan adanya pelaksanaan monitoring dan evaluasi berkelanjutan untuk melihat pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agusta, I. (2022). Augmented Reality Media to Improve Science Literacy and Metacognitive Ability for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 300–308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/50531/24123/149443>
- Ahmad, N. A. B. (2018). Learning Literacy Using Augmented Reality (LiTAR): An Application of Learning Through Expository, Social and Technical-Scientific using Augmented Reality as Learning Strategy. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(11), 1772–1778. <https://doi.org/10.6007/ijarbs/v8-i11/5353>
- Aydoğdu, F., & Kelpšiene, M. (2021). Uses of Augmented Reality in Preschool Education. *International technology and education journal*. *International Technology and Education Journal*, 5(1), 11–20.
- Crescenzi-Lanna, L. (2022). The developmental appropriateness of digital games and its impact on young children's enjoyment and playtime. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33, 100480. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100480>
- Koda, F. (2020). PEMBELAJARAN KOLABORATIF (Studi Pada Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate). 19(19), 1–12.
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., & Diamantaras, K. (2022). Semantically Enriched Augmented Reality Applications: A Proposed System Architecture and a Case Study. *International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (IJES)*, 10(01), 29–46. <https://doi.org/10.3991/ijes.v10i01.27463>