

Gen AI Pengabdian 2025

by Win Winarno

Submission date: 01-Mar-2026 02:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 2891111718

File name: turnitin_gen_ai.docx (8.56M)

Word count: 2937

Character count: 19153

Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Adaptif Tingkat SMP di Kota Surakarta

¹Winarno, ¹Wiranto, ¹Heri Prasetyo, ¹Sari Widya Sihwi, ¹Herdito Ibnu Dewangkoro, ²Tarno, ²Anik Indriyani

¹Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Sains Data Universitas Sebelas Maret, Surakarta
²Dinas Pendidikan Kota Surakarta

win@staff.uns.ac.id

Article Info	Abstract
Article History	Artificial intelligence technology is developing rapidly. At the same time, the primary and secondary education curriculum in Indonesia undergoes frequent revisions, often changing almost every year. These changes lead to administrative adjustments in teaching and learning documents. Consequently, teachers tend to spend less time focusing on delivering instructional content and ensuring meaningful student learning, and instead devote substantial effort to reformatting lesson plans (RPP), student activity reports (LKPD), and other administrative documents. In many cases, these documents remain largely unchanged from year to year, with minimal innovation. To address this issue, a more efficient approach is required to enable teachers to innovate in designing instructional materials, lesson plans, student worksheets, and assessment instruments. One proposed solution is the integration of generative AI to assist teachers in drafting learning objectives, structuring classroom activities, generating guiding questions, developing variations in instructional strategies, and producing effective teaching materials tailored to students' needs. This activity was implemented using the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results indicate that participants demonstrated a strong understanding of the material and an improvement in their cognitive knowledge. Specifically, 41.67% of participants reported that the material was easy to understand, while 58.33% stated that it was very easy to understand. Furthermore, 75% of participants indicated that the facilitator delivered the material very well, and 25% rated the delivery as good.
Received:	
Revised:	
Published:	
Keywords:	
generative AI, education, prompt, adaptif learning, ADDIE	

Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel	Perkembangan teknologi <i>artificial intelligence</i> mengalami perkembangan sangat pesat. Di sisi lain kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia berubah-ubah hampir setiap tahun. Perubahan ini mengakibatkan terjadinya perubahan administrasi setiap dokumen dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Guru akhirnya tidak fokus menyampaikan materi dan memastikan murid mendapatkan ilmu, namun sibuk untuk memformat ulang dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran, laporan kegiatan peserta didik maupun dokumen-dokumen lainnya. Dokumen-dokumen tersebut seringkali sama setiap tahun tanpa ada perubahan dan inovasi. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah cara yang efisien agar guru dapat berinovasi memberikan
Diterima:	
Direvisi:	
Dipublikasi:	
Kata kunci	

generative AI, edukasi, prompt, pembelajaran adaptif, ADDIE	materi-materi, rencana pembelajaran, lembar kerja peserta didik atau evaluasi lain yang lebih baik. Solusi yang digunakan adalah pemanfaatan generative AI untuk membantu guru agar dapat mendesain tujuan pembelajaran, struktur kegiatan, pertanyaan pemantik untuk para siswa, variasi strategi pembelajaran di kelas, serta bahan ajar bagi siswa sebagai pendukung secara efektif. Kegiatan ini diselenggarakan menggunakan framework ADDIE. Hasil dari kegiatan ini peserta dapat memahami dengan sangat baik dan mampu meningkatkan pengetahuan kognitif para peserta. Hal ini ditandai dengan jawaban para 41.67% peserta menjawab materi mudah dipahami dan 58.33% materi sangat mudah dipahami. Bukti yang kedua adalah 75% peserta menjawab narasumber dapat menyampaikan sangat baik dan 25% menjawab baik.
---	---

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *artificial intelligence* (AI) berkembang pesat setelah ditemukannya konsep *attention* oleh Vaswani (Vaswani et al., 2023). Saat ini perkembangan sudah melibatkan segala aspek bidang kehidupan mulai dari Pendidikan, pemerintahan, keuangan, keamanan, bahkan di kehidupan sosial. Dalam Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan asesmen, praktik implementasi *artificial intelligence* terutama generative AI menjadi salah satu pendorong perubahan pada tingkat siswa, guru dan institusi pendidikan. Dalam era seperti ini maka muncul perubahan yaitu yang semula penggunaan alat bantu menjadi sebuah hal yang biasa, namun menjadikan AI sebagai alat bantu menjadi berbeda dengan alat-alat lain yang saat ini ada. Perkembangan AI menumbuhkan tanggung jawab belajar, *self regulated learning*, dan integritas akademik sebagai response dari kemampuan AI dalam melakukan generate data dalam menghasilkan konten (Xia et al., 2024). Hal serupa juga bagi institusi pendidikan, dinamika tersebut menjadikan perubahan peran kepemimpinan Pendidikan agar lebih siap, adaptif dan selaras dengan kemajuan teknologi. Hal tersebut terjadi karena AI tidak hanya menciptakan peluang namun juga tuntutan baru pada tata kelola pendidikan (Xia et al., 2024).

Saat ini dalam praktik asesmen, seiring perkembangan generative AI yang mampu memproduksi jawaban, esai atau bahkan kode, jika hanya berfokus mengukur hasil asesmen maka kondisi ini akan menggeser kinerja akademik. Keberadaan generative AI seharusnya asesmen bertransformasi diarahkan secara eksplisit untuk membina *self regulated learning*, *responsibility learning* maupun integritas (Xia et al., 2024). Pada level implementasi keberhasilan transformasi asesmen ini memerlukan penguatan kapasitas sumber daya manusia yaitu pendidik dengan pengembangan secara profesional terkait asesmen, AI dan literasi digital (Xia et al., 2024). Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa pola asesmen para pendidik tidak dapat dipisahkan dari kesiapan paedagogis pendidik untuk merancang tugas, rubrik, mekanisme verifikasi belajar tertentu yang relevan di saat generative AI dapat menggantikan proses kognitif tertentu (Xia et al., 2024).

Di sisi lain perkembangan tersebut memaksa dari sisi intitusi untuk dapat menciptakan pemimpin yang lebih siap, adaptif, mutakhir, selaras dengan teknologi, dan berliterasi digital (Milton & Al-Busaidi, 2023). Kombinasi integrasi keduanya dapat menjadi pondasi yang kuat untuk membangun pembelajaran yang lebih baik, bertanggung jawab dan berorientasi pada kapasitas dalam jangka panjang.

Penelitian kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan mengungkapkan beragam klasifikasi sistem dan penggunaan, mulai dari bantuan instruksional dan tutorial hingga penilaian efektivitas pembelajaran, yang masing-masing didasarkan pada asumsi yang berbeda pandangan mengenai

esensi “AI” dan tujuan pendidikan (Holmes & Tuomi, 2022). Dalam pendidikan daring, kecerdasan buatan dapat secara signifikan mempengaruhi dinamika interaksi guru dan murid; misalnya, dapat membantu dalam menangani pertanyaan yang sering diajukan dan menawarkan bantuan yang lebih disesuaikan dan umpan balik evaluasi yang selaras dengan program pembelajaran individu atau kemampuan kognitif siswa (Seo et al., 2021). Selama era Generative AI, penekanan beralih menjadi kemampuan pembuatan konten (termasuk bentuk tekstual dan visual) yang memfasilitasi produksi kolaboratif materi pendidikan dan kegiatan yang melibatkan peserta manusia dan sistem kecerdasan buatan, yang kemudian mengarah pada munculnya agenda penelitian baru mengenai desain pembelajaran, penilaian dampak, dan konsekuensi kebijakan (Lodge et al., 2023).

Manfaat generative AI yaitu sebagai alat *drafting* yang cepat seperti menghasilkan struktur awal tujuan, urutan kegiatan, pertanyaan pemantik, atau variasi strategi, sementara evaluasi akhir tetap pada pertimbangan profesional pendidik dan konteks kelas (Kalenda et al., 2025; Panke, 2025). Selain itu kecerdasan buatan juga dapat menjadi katalis untuk peningkatan fleksibilitas atas Kurikulum. Instruktur atau guru memiliki kemampuan untuk memodifikasi konten instruksional, contoh ilustratif, atau kegiatan pedagogis sesuai dengan beragam persyaratan disiplin siswa dan karakteristik individu. Namun dibalik mudahnya hal tersebut perlu dibekali variabel pengalaman dan kerangka kontekstual disiplin akademik para pendidik (Karataş et al., 2025). Dalam konteks bahan ajar, generative AI biasanya digunakan dalam penyusunan penjelasan baik dalam merangkum, mendetailkan bahan ajar atau materi pendukung belajar, tetapi pendidik tetap perlu memeriksa hasil, ketepatan, dan kesesuaian agar tidak melenceng secara budaya maupun bahasa (Farrelly & Baker, 2023; Yan et al., 2024). Selain itu dalam hal umpan balik dan asesmen, generative AI juga memiliki peran yang cukup signifikan. Generative AI mampu memproduksi jawaban, sehingga proses asesmen perlu transformasi yaitu tidak hanya melihat hasil akhir, namun juga lebih diperhatikan bukti proses. Hal ini dilakukan agar tumbuh *self-regulated learning*, pembelajaran yang bertanggung jawab, dan integritas. Selain itu karena kadang kesulitan mendeteksi konten buatan AI dan risiko kekeliruan tuduhan terhadap murid, maka diperlukan desain asesmen yang mempertimbangkan pendekatan dan mengurangi ketergantungan pada deteksi dan lebih menekankan desain asesmen yang valid.

Dari latar belakang di atas maka tujuan pengabdian ini meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital para pendidik dalam memanfaatkan generative AI sebagai alat untuk proses *drafting* pembelajaran, khususnya dalam mendesain tujuan pembelajaran, struktur kegiatan, pertanyaan pemantik untuk para siswa, variasi strategi pembelajaran di kelas, serta bahan ajar bagi siswa sebagai pendukung secara efektif. Manfaat kegiatan ini mampu meningkatkan efisiensi kerja para guru di wilayah Kota Surakarta dalam menyusun tujuan, strategi, bahan ajar, LKPD dan asesmen proses belajar mengajar di kelas. Selain itu meningkatkan kurasi dan validasi konten AI agar tetap akurat dan kontekstual. Terakhir meningkatkan kepercayaan diri para guru dalam memanfaatkan teknologi secara profesional.

METODE

Perubahan kurikulum pada sekolah yang sangat dinamis dan perlu inovasi pembelajaran di sekolah diperlukan SDM yang berkualitas untuk melakukan transfer pengetahuan. Solusi yang ditawarkan untuk menjadi *cutting-edge* permasalahan ini adalah membekali para guru dengan pengetahuan generative AI agar setiap guru mampu mendesain perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sebuah proses kegiatan belajar mengajar dengan sesuai standar pendidikan.

Dalam pengabdian ini digunakan metodologi seperti Gambar 1. Konsep tersebut mengikuti framework berbasis ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk meningkatkan literasi AI dan kompetensi pedagogik guru (Rosyanto et al., 2025). Tugas dalam penggunaan GenAI ini digunakan untuk memproduksi media pembelajaran, evaluasi, dan tugas desain pembelajaran. Pendekatan ADDIE mampu membantu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara sistematis serta memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan para guru. Pada fase *analysis design* dilakukan survei dan analisis permasalahan di instansi yaitu Dinas Pendidikan Kota Surakarta. Pada fase *development* dilakukan proses pembuatan modul, materi presentasi dan *handout* untuk para peserta. Pada fase *implementation* dilakukan proses pelatihan dengan model workshop dimana peserta sudah diminta membawa laptop untuk praktik penggunaan *generative* AI. Fase terakhir yaitu *evaluation* dimana para peserta diminta praktik secara mandiri dan membuat rencana pembelajaran dan evaluasi sampai akhir. Selain praktik mandiri peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengukur keberhasilan dari program pengabdian ini.



Gambar 1. Metodologi Pelaksanaan Pengabdian Pemanfaatan Generative AI

Program pengabdian ini dilakukan di ruang aula Manarul Ilmi Kantor Dinas Pendidikan Kota Surakarta pada tanggal 15 September 2025. Peserta kegiatan ini adalah perwakilan guru dari 27 sekolah di Kota Surakarta. Dalam pelaksanaan kegiatan ini peserta diminta membawa laptop dan roll kabel untuk kelancaran proses pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian ini diawali dengan *analysis and design* yaitu survei di Dinas Pendidikan Kota Surakarta. Dalam survei ini disepakati topik apa yang akan dibahas dan sekolah mana yang akan hadir pada saat pelatihan. Proses ini dikoordinasikan oleh Kepala Bidang SMP dan Kepala Seksi bidang SMP di Dinas Pendidikan Kota Surakarta. Selain hal tersebut juga dibicarakan hal-hal yang berpotensi menimbulkan permasalahan pada hari pelaksanaan kegiatan. Selain itu dilakukan juga pemaparan konsep ruangan yang akan digunakan dalam pelatihan. Konsep ruangan yang digunakan menggunakan model klasis dengan 2 LCD di depan. Ruangan

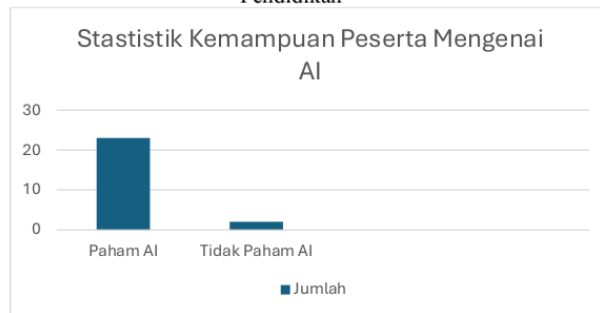
sudah dilengkapi dengan *sound system* dan perangkat meja untuk para peserta. Selain persiapan tersebut juga dipersiapkan undangan untuk peserta yang dilengkapi dengan tautan presensi yang harus diisi.

Pada proses *development* dilakukan beberapa persiapan bahan dan materi untuk pelaksanaan pelatihan. Bahan ajar yang digunakan adalah modul yang mendeskripsikan mengenai beberapa hal yaitu latar belakang kecerdasan buatan, *deep learning*, *large language model*, *LM studio* dan *prompt engineering*. Bahan ajar dibuat oleh tim dan kemudian dicetak sesuai dengan jumlah peserta. Selain materi juga dipersiapkan materi presentasi. Dalam proses pembuatan presentasi digunakan *canva* sebagai software pembangun dengan alasan software ini terintegrasi dengan AI sehingga memudahkan untuk menyusun komponen-komponen ilustrasi. Selain bahan ajar dan presentasi juga dipersiapkan presensi sesuai hasil isian peserta yang sudah terdaftar. Selain itu juga memastikan tempat dan peralatan teknis sudah didapatkan laporan dari tim bidang SMP Dinas Pendidikan Kota Surakarta.

Pada fase implementasi yaitu pelaksanaan acara pelatihan. Pelatihan dimulai pukul 09.00 WIB dimana peserta diawali dengan presensi di meja front office yang sudah dipersiapkan. Acara dimulai dengan dibantu mahasiswa sebagai pembawa acara dan sebagai asisten pelatihan. Acara dibuka oleh Kepala Bidang SMP Dinas Pendidikan Kota Surakarta dan dilanjutkan dengan pemaparan materi. Suasana pembukaan acara seperti terlihat pada Gambar 2. Sebelum materi disampaikan, terlebih dahulu para peserta mengisi kuesioner *pre test* yang digunakan untuk mengenali kemampuan dan kompetensi masing-masing peserta. Hasil dari *pre test* tersebut dapat dilihat seperti Gambar 3.



Gambar 2. Pembukaan Acara Workshop Pemanfaatan Generative AI Pada Bidang Pendidikan

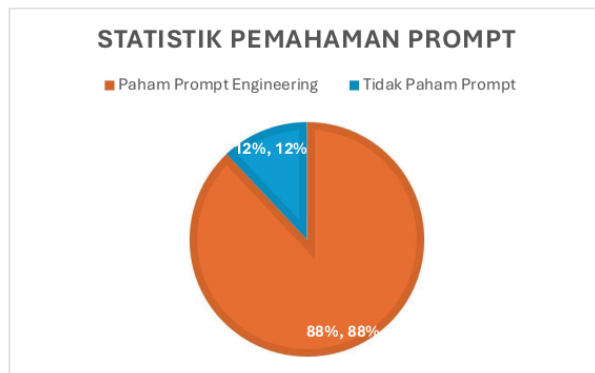


Gambar 3. Statistik Kemampuan Peserta Mengenai Pengetahuan Dasar AI

Hasil dari pre test dilihat secara dasar bahwa peserta yang paham AI 98% dan yang tidak paham hanya 2%. Sedangkan untuk perihal prompt, dapat dilihat seperti Gambar 3. Dari Gambar 4 dapat disimpulkan bahwa 12% tidak mengenal prompt engineering dan 88% sudah mengenal prompt engineering.

Pada saat pelatihan peserta mendengarkan narasumber dalam ruangan kelas. Narasumber memberikan penjelasan mengenai pengantar AI, konsep LLM, LM Studio dan konsep *prompt engineering*. Generative AI akan memberikan hasil yang baik jika memiliki prompt yang sesuai (Choi & Chang, 2025). Menurut Kulkarni (2024) hal-hal yang penting dalam pemberian materi ini peserta harus menguasai konsep prompt engineering, yaitu

1. sesuai konteks,
2. memiliki target spesifik,
3. menggunakan instruksi yang jelas,
4. melakukan evaluasi atas hasil yang didapat.



Gambar 4. Statistik Pemahaman *Prompt*

Para sesi praktik, peserta diminta melakukan praktik membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada mata pelajaran masing-masing. Contoh dapat dilihat seperti Tabel 1. Prompt yang disajikan dalam Tabel 1 mengikuti konsep *prompt* di atas. Hal ini agar hasil dari *generative AI* dapat sesuai dengan harapan dan memudahkan model *generative AI* memproduksi hasil konten seperti yang diharapkan. Konstruksi pola *prompt* ini dapat dilakukan untuk memproduksi dalam bentuk teks, gambar, audio maupun video, hanya saja perlu disesuaikan model yang digunakan. Untuk keluaran berupa teks bisa menggunakan GPT 5.2, sedangkan untuk gambar dapat digunakan *Banana pro* dan untuk suara dapat digunakan suno.com. Untuk bentuk teks jika ingin memformat file dalam bentuk *word processing* atau presentasi dapat langsung ditambahkan dalam prompt yaitu perintah konversi dalam *MS Word*.

Pada sesi praktik peserta dapat menggunakan ChatGPT go yang sudah dilanggan dari pengabdian ini. Model yang digunakan dalam versi ini adalah GPT 5.2. Peserta bisa juga menggunakan Gemini Pro dari Google dari akun belajar.id yang sudah dimiliki oleh setiap peserta. Untuk versi yang digunakan dalam model ini adalah Gemini 3. Hasil dari prompt tersebut jika dimasukkan dalam ChatGPT dapat dilihat pada Gambar 4.

Tabel 1. Contoh *Prompt* RPP untuk Mata Pelajaran Matematika SMP

##Konteks
Anda adalah seorang guru matematika profesional dan berpengalaman dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

##target
Jenjang: SMP, Kelas/Semester: VIII / Ganjil, Materi: Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), Alokasi Waktu: 2 x 40 menit,

##instruksi
Susunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap untuk mata pelajaran Matematika pada: RPP harus memuat komponen berikut secara sistematis dan rinci: Identitas sekolah dan mata pelajaran, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (menggunakan format ABCD: Audience, Behavior, Condition, Degree), Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan, Materi pembelajaran (konseptual, prosedural, dan kontekstual), Model/pendekatan pembelajaran (misalnya Problem-Based Learning atau Discovery Learning) beserta alasan pemilihannya, Langkah-langkah kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) secara detail dan terstruktur waktu, Media dan sumber belajar, Instrumen penilaian (diagnostik, formatif, dan sumatif) lengkap dengan rubrik penilaian, Strategi diferensiasi pembelajaran (konten, proses, produk), Refleksi guru dan siswa, Gunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), sertakan contoh soal kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta integrasikan literasi numerasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Sajikan dalam format yang sistematis, jelas, dan siap digunakan di kelas.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

- Satuan Pendidikan : SMP
- Mata Pelajaran : Matematika
- Kelas / Semester : VIII / Ganjil
- Materi : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)
- Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
- Fase : D

II. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase D, peserta didik mampu:

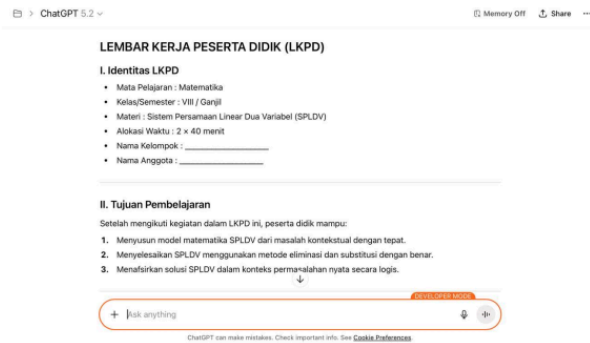
- Memodelkan permasalahan kontekstual ke dalam bentuk persamaan linear dua variabel.
- Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel dengan berbagai metode (substitusi, eliminasi, dan grafik).
- Menafsirkan solusi SPLDV dalam konteks masalah nyata.

+ Ask anything

Gambar 4. Hasil Tampilan Eksekusi Prompt RPP

Hasil tersebut dapat dicek dan dievaluasi selanjutnya dibuat dengan modifikasi kalimat yang lebih humanis. Langkah ini namanya parafrase. Langkah ini penting agar konten yang dibuat tetap valid sehingga tidak terjadi halusinasi.

Selain RPP, peserta juga dapat membuat lembar kerja peserta didik (LKPD). Untuk membuat LKPD dapat menggunakan konsep *prompt* seperti langkah sebelumnya seperti contoh Tabel 2. Hasil dari *prompt* tersebut dapat dilihat dari Gambar 5.



Gambar 5. Hasil Tampilan Eksekusi Prompt LKPD

Dari hasil tersebut peserta dapat melakukan evaluasi atas hasil dengan melakukan parafrase dan mengoreksi jika ada kalimat yang kurang sesuai. Apabila ingin membuat dalam bentuk word processing peserta cukup menambahkan prompt konversi dalam *MS Word* pada *prompt* berikutnya. Jika ingin dalam format lain bisa disesuaikan sesuai keinginan.

Tabel 2. Prompt LKPD Mata Pelajaran Matematika SPLDV

##konteks Anda adalah seorang guru matematika SMP yang profesional dan berpengalaman dalam menyusun LKPD berbasis Kurikulum Merdeka dengan pendekatan student-centered learning. ##Target LKPD digunakan untuk: Jenjang: SMP, Kelas/Semester: VIII / Ganjil, Materi: Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), Alokasi Waktu: 2 x 40 menit ##Instruksi Susunlah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang disusun secara sistematis dan memuat komponen berikut: Identitas LKPD (mata pelajaran, kelas, materi, alokasi waktu), Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, Petunjuk penggunaan LKPD bagi siswa, Kegiatan pembelajaran berbasis Problem-Based Learning (PBL) yang terdiri dari: - Orientasi masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (misalnya harga barang, umur, transportasi, atau kegiatan koperasi sekolah) - Aktivitas eksplorasi untuk menyusun model SPLDV - Aktivitas penyelesaian SPLDV dengan metode eliminasi dan substitusi - Aktivitas refleksi dan interpretasi solusi dalam konteks masalah Pertanyaan pemantik yang mendorong berpikir kritis (HOTS), Tabel atau ruang kerja sistematis untuk proses pemodelan dan penyelesaian, Soal latihan bertingkat (mudah, sedang, HOTS), Aktivitas refleksi diri siswa, Penilaian formatif sederhana (cek pemahaman). Gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa SMP, namun tetap mendorong kemampuan bernalar kritis, literasi numerasi, dan problem solving. Sertakan ilustrasi masalah yang realistis dan memungkinkan siswa menemukan konsep SPLDV secara bertahap (guided discovery). Formatkan LKPD dalam bentuk siap cetak dan siap digunakan di kelas.

Suasana kegiatan pelatihan dapat dilihat seperti Gambar 6. Peserta mengikuti acara dengan baik dan antusias mencoba *prompt* yang sudah dijelaskan.



Gambar 6. Penyampaian Materi oleh Narasumber

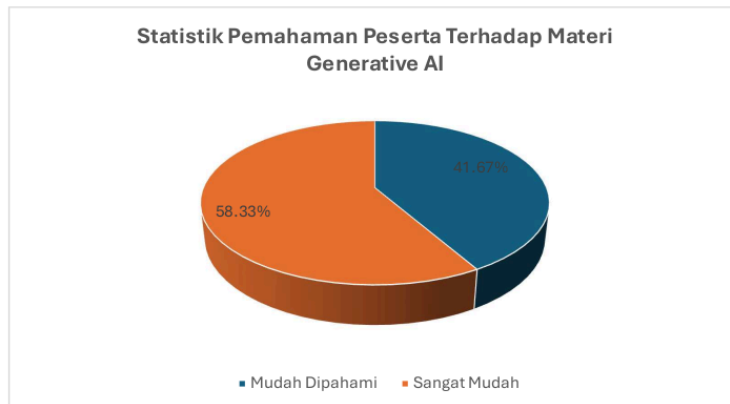
Setelah selesai dengan materi, diadakan sesi tanya jawab. Dalam sesi ini ada 5 orang yang bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Gambar 7 merupakan tampilan gambar suasana tanya jawab antara narasumber dengan peserta.



Gambar 7. Suasana Tanya Jawab

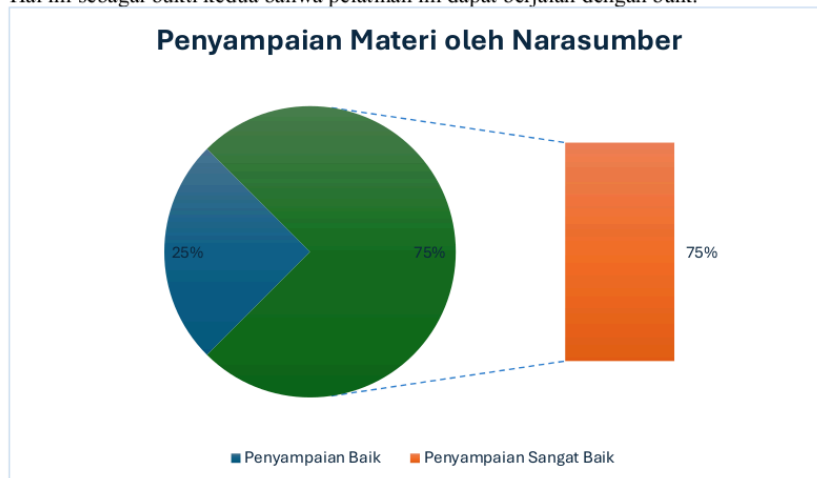
Setelah sesi tanya jawab selesai, fase terakhir adalah evaluasi. Pada tahapan ini peserta diminta mengisi formulir evaluasi dari kegiatan ini. Hasil dari evaluasi ini ditunjukkan seperti Gambar 8. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa 41.67% peserta menjawab bahwa materi pelatihan mudah dipahami dan 58.33% menjawab sangat mudah dipahami. Hal ini menandakan bahwa materi yang dibuat sudah dapat dipahami oleh para peserta. Hal ini menjadi salah satu kunci

keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini, yaitu transfer knowledge dapat dilakukan dengan sangat baik.



Gambar 8. Statistik Pemahaman Peserta Terhadap Materi Generative AI

Evaluasi yang lain adalah terkait dengan penyampaian narasumber. Hasil yang diperoleh seperti Gambar 9. Dari Gambar 9 terlihat bahwa narasumber menyampaikan dengan sangat baik. Semua peserta dapat memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh narasumber. Hal ini sebagai bukti kedua bahwa pelatihan ini dapat berjalan dengan baik.



Gambar 9. Statistik Penyampaian Materi oleh Narasumber

Dari hasil Gambar 9 terlihat bahwa 75% peserta menjawab bahwa narasumber memberikan penjelasan sangat baik dan 25% menjawab narasumber memberikan penjelasan penyampaian materi dengan baik. Hal tersebut juga terlihat dari hasil yang sudah dikerjakan oleh para

peserta mereka dapat membuat RPP, LKPD, dan aplikasi latihan soal dalam konsep game sederhana namun menarik bagi siswa.

Dalam rangka untuk lebih memeriahkan acara pengabdian ini, para peserta yang bertanya diberikan souvenir dari kegiatan ini. Pemberian souvenir dapat dilihat pada Gambar 8. Penyerahan souvenir diwakili oleh anggota grup riset *Intelligent System and Humanized Computing (ISHC)* Fakultas Teknologi Informasi dan Sains Data Universitas Sebelas Maret.



Gambar 8. Pemberian Souvenir Kenang-Kenangan dari ISHC

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pengabdian yang sudah dikerjakan dapat menerapkan framework ADDIE. Dari hasil penyelenggaraan pengabdian ini peserta dapat memahami dengan sangat baik dan mampu meningkatkan pengetahuan kognitif para peserta. Hal ini ditandai dengan jawaban para 41.67% peserta menjawab materi mudah dipahami dan 58.33% materi sangat mudah dipahami. Bukti yang kedua adalah 75% peserta menjawab narasumber dapat menyampaikan sangat baik dan 25% menjawab baik.

Gen AI Pengabdian 2025

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

1%

2

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

1%

3

ejournal.mandalanursa.org

Internet Source

1%

4

www.majalahlarise.com

Internet Source

<1%

5

jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Internet Source

<1%

6

issuu.com

Internet Source

<1%

7

www.researchgate.net

Internet Source

<1%

8

dspace5.zcu.cz

Internet Source

<1%

9

kelasbiologysciencecommunity.wordpress.com

Internet Source

<1%

10

perikanan.usni.ac.id

Internet Source

<1%

11

www.coursehero.com

Internet Source

<1%

12

Suparta Suparta. "PEMBELAJARAN AKTIF
INOVATIF KREATIF EFEKTIF MENYENANGKAN"

<1%

SEBAGAI UPAYA PENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWAKELAS VII SMP BHINA KARYA
RONGKOP", Academy of Education Journal,
2014

Publication

13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	eprints.unipdu.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1 %
17	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
18	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Gen AI Pengabdian 2025

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11