

**PENINGKATAN PROFESIONALME GURU MELALUI PEMANFAATAN MEDIA
DIGITAL BERBASIS AI DALAM PEMBELAJARAN**

Meylan Saleh¹, Mawar Maharani², Dwi Erninda Puspita³, Yayuk Sulastr⁴, Fauzia Suleman⁵,
Nur Anisa S. Musa⁶, Avita Syawaliah Ainun Najib⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Gorontalo

Email: meylan.saleh@ung.ac.id¹, mawar_slpgsd@mahasiswa.ung.ac.id²,
dwierninda511@gmail.com³, yayuksulastr2004@gmail.com⁴, fauziaamir228@gmail.com⁵,
anuranisa19@gmail.com⁶, vitaanajib@gmail.com⁷

Abstrak: Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), memberikan peluang strategis dalam peningkatan profesionalisme guru di era pembelajaran modern. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar melalui pemanfaatan media digital berbasis AI. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop di SDN 17 Limboto oleh mahasiswa PGSD Universitas Negeri Gorontalo. Workshop ini mencakup tiga topik utama: literasi digital dan AI, integrasi AI yang etis dalam pembelajaran, serta perencanaan tindak lanjut penggunaan teknologi di kelas. Media pembelajaran yang digunakan adalah platform *Educaplay*, yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas interaktif berbasis AI. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya antusiasme dan keterlibatan aktif peserta, baik dalam sesi materi maupun praktik langsung. Guru menunjukkan peningkatan pemahaman dalam penggunaan media digital berbasis AI serta kesiapan untuk mengintegrasikannya secara berkelanjutan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis AI berkontribusi signifikan dalam penguatan profesionalisme guru, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Profesionalisme Guru, Artificial Intelligence/AI, Media Digital.

Abstract: The development of digital technology, especially artificial intelligence (AI), provides strategic opportunities in improving teacher professionalism in the era of modern learning. This study aims to improve the competence of elementary school teachers through the use of AI-based digital media. The activity was carried out in the form of a workshop at SDN 17 Limboto by PGSD students at Gorontalo State University. This workshop covered three main topics: digital literacy and AI, ethical integration of AI in learning, and follow-up planning for the use of technology in the classroom. The learning media used was the *Educaplay* platform, which allows teachers to create interactive AI-based activities. The results of the activity showed high enthusiasm and active involvement of participants, both in material sessions and direct practice. Teachers showed an increase in understanding in the use of AI-based digital media and readiness to integrate it sustainably. These findings indicate that AI-based training contributes significantly to strengthening teacher professionalism, especially in facing the challenges of education in the digital era.

Keywords: Teacher Professionalism, Artificial Intelligence/AI, Digital Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi jangka panjang dan menjadi kunci utama untuk masa depan yang lebih baik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara Sudarmono, dkk. (Kakiay & Wigiyanti, 2022). Pendidikan berperan penting dalam membantu individu mengembangkan kecerdasan dan bakat yang dimiliki menjadi suatu pencapaian. Tujuan utama dari pendidikan adalah membentuk pribadi yang mandiri, cerdas, memiliki pengetahuan luas, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di era modern Meilanda, (Saleh et al., 2024). Di era globalisasi dan teknologi informasi yang berkembang pesat ini, sistem pendidikan di Indonesia dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, mempercepat proses, meningkatkan kualitas, serta meringankan beban pekerjaan. Seiring waktu, teknologi terus mengalami kemajuan pesat sehingga menjadi elemen penting dalam berbagai sektor kehidupan (Rachmayanti & Alatas, 2023).

AI menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui personalisasi dan adaptasi yang lebih baik terhadap kebutuhan individu. Pemanfaatan media digital berbasis AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan profesionalisme guru. Dengan menguasai teknologi ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, memantau perkembangan siswa secara real-time, serta meningkatkan efisiensi dalam proses evaluasi.

Guru memegang peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Hal ini dapat dimaklumi karena guru merupakan pelaksana utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik sebagai pelaku sekaligus sasaran dalam kegiatan belajar. Sebaik apa pun rancangan kurikulum, selengkap apa pun fasilitas pendidikan, serta sebesar apa pun semangat belajar siswa, semua itu tidak akan memberikan hasil yang optimal jika tidak didukung oleh kompetensi guru yang memadai Damanik, (Hasim *et al.*, 2023)

Penggunaan AI juga dapat membantu guru dalam pengembangan diri, misalnya melalui analisis data pembelajaran atau rekomendasi pengembangan kompetensi. Kompetensi profesional seorang guru memiliki peran krusial dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didiknya. Media pembelajaran menjadi alat bantu utama guru dalam proses transter pengetahuan, dengan dampak yang mencakup peningkatan aspek kognitif, psikomotorik, dan efektif pada hasil belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, kreativitas dan inovasi

guru dalam menyampaikan materi, baik melalui penyampaian langsung maupun penggunaan media pembelajaran, menjadi kunci. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah pembuatan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan guru (Yuspita et al., 2023).

Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan strategi pelatihan dan pengembangan guru yang terstruktur dan berkelanjutan. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman tentang konsep dasar AI, cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran, serta aspek etika dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Tanpa dukungan pelatihan yang memadai, pemanfaatan teknologi AI berisiko menambah beban kerja guru atau bahkan menimbulkan kebingungan dalam praktik pembelajaran.

Pentingnya untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan media digital berbasis AI dapat menjadi sarana strategis dalam meningkatkan profesionalisme guru, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam proses implementasinya. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru semakin siap dan percaya diri dalam menghadapi era digitalisasi pendidikan serta mampu memanfaatkan teknologi secara etis, bijak, dan relevan. Workshop ini menjadi langkah awal transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif di lingkungan sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan melalui metode workshop, sasaran dalam kegiatan ini yaitu kepala sekolah dan staf guru. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya nyata dan strategis dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di SD Negeri 17 Limboto. Adapun tema dari kegiatan tersebut, adalah "Meningkatkan Profesionalisme Guru melalui Pemanfaatan Media Digital Berbasis AI dalam Pembelajaran Inovatif". Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kolaboratif dan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital berbasis AI dalam pembelajaran.

Kegiatan ini turut dibuka secara resmi oleh pihak sekolah dan didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup, Ibu Dr. Meylan Saleh, S.Pd., M.Pd. Kegiatan ini terdiri dari 3 materi utama yang disampaikan, Materi pertama bertajuk "Membangun Literasi Digital dan AI Guru" yang membahas tentang literasi AI, literasi digital, dan integrasi kurikulum. Materi ini disampaikan oleh Ibu Dr. Meylan Saleh yang memberikan wawasan tentang pentingnya pemahaman dasar AI serta literasi digital dalam konteks

pendidikan dasar. Materi kedua berjudul “Integrasi AI yang Etis dan Adil” yang menekankan pentingnya keamanan data, penghindaran bias AI, dan pedoman etika dalam penerapan AI di dunia pendidikan. Materi ketiga mengangkat tema “Langkah Selanjutnya Rencana Aksi untuk Sekolah dan Guru”, yang mendorong guru untuk menyusun rencana tindak lanjut melalui identifikasi kebutuhan, eksperimen teknologi, serta bergabung dengan komunitas pendidikan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SDN 17 Limboto bertujuan untuk peningkatan pemahaman serta keterampilan dasar dalam memanfaatkan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran. Workshop ini dilaksanakan oleh mahasiswa PGSD Universitas Negeri Gorontalo yang ditujukan khusus untuk Kepala Sekolah dan staf guru di SDN 17 Limboto. Workshop ini dibuat untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai pemanfaatan media digital berbasis AI dengan penggunaan aplikasi pembelajaran yaitu Educaplay.



Gambar 1.1 Penyiampaian Materi oleh Ibu Dr. Meylan Saleh, S.Pd., M.Pd

Pemanfaatan media digital berbasis AI dapat meningkatkan profesionalisme guru melalui pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan efisien. AI membantu guru dalam merencanakan pelajaran, memberi penilaian otomatis, dan menyediakan latihan yang disesuaikan dengan siswa, sehingga waktu lebih banyak untuk interaksi bermakna. Pengembangan profesional melalui pelatihan AI yang fleksibel menjadi kunci, termasuk penguatan literasi digital dan AI, serta integrasi kurikulum yang kreatif. Dengan pendekatan etis yang menjamin keamanan data dan keadilan, guru dapat tetap relevan dalam lanskap

pendidikan yang terus berkembang dan memberikan pengajaran yang inklusif serta bermakna.

Sebagai langkah nyata menuju transformasi pembelajaran berbasis AI, sekolah dan guru disarankan untuk terlebih dahulu mengenali kebutuhan pelatihan yang relevan, mencoba penerapan satu alat AI dalam kegiatan belajar mengajar, serta aktif berpartisipasi dalam komunitas pendidik untuk bertukar pengalaman dan strategi terbaik. Melalui kolaborasi ini, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara tepat dan etis akan semakin kuat, sekaligus mendorong terciptanya lingkungan belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang terus berubah.

Pada sesi praktik langsung dalam workshop, peserta diperkenalkan dengan *Educaplay*, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya.

Praktik dimulai dengan pembuatan akun secara gratis, dilanjutkan dengan eksplorasi antarmuka dan fitur-fitur utama yang ditawarkan oleh *Educaplay*.



***Gambar 1.2 Praktik Langsung Penggunaan Website Educaplay oleh Dwinur Fitriyani L.
Hinelo***

Peserta kemudian dipandu membuat satu aktivitas pembelajaran berbasis topik yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Contohnya, guru Bahasa Indonesia membuat kuis pemahaman bacaan, sementara guru IPA menyusun teka-teki silang tentang sistem pencernaan. Proses pembuatan cukup intuitif, dimulai dari memilih jenis aktivitas, mengisi konten soal, menambahkan gambar atau audio jika diperlukan, hingga mengatur tingkat kesulitan.

Setelah aktivitas dibuat, peserta mencoba membagikan tautan kepada rekan guru lain untuk diuji. Hasil interaksi langsung menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menarik bagi siswa karena bersifat interaktif dan menyenangkan. Selain

itu, Educaplay menyediakan fitur pelacakan hasil, yang memungkinkan guru memantau kinerja siswa secara individual.

Secara keseluruhan, praktik ini memberikan pengalaman langsung yang bermanfaat dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Educaplay menjadi salah satu alternatif media berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan adaptif, sejalan dengan tujuan peningkatan profesionalisme guru di era digital.



Gambar 1.3 Praktik Langsung Penggunaan Website Educaplay oleh Staf Dewan Guru dan Mahasiswa

Pembahasan

1. Media Digital Berbasis AI Penting bagi Guru

Media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) telah menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan, terutama bagi para guru yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran di era digital. Integrasi AI dalam media digital tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Salah satu manfaat utama dari penggunaan media digital berbasis AI adalah kemampuannya untuk mempersonalisasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi seperti chatbot, video animasi, dan e-portofolio, guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan memahami materi secara lebih mendalam. (Yuspita et al., 2023).

2. Jalur Pengembangan Profesional AI

AI menyediakan berbagai alat praktis yang dapat digunakan untuk mendukung tugas-tugas guru di kelas. Salah satu penerapannya adalah dalam perencanaan pembelajaran, di mana

AI dapat membantu guru menyusun rencana pelajaran yang sistematis serta mengkurasi berbagai sumber belajar yang relevan. Selain itu, AI juga dapat digunakan untuk penilaian otomatis, yang memberikan umpan balik dan hasil evaluasi secara cepat dan akurat. Tak kalah penting, AI mampu menghasilkan latihan-latihan yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Dengan memanfaatkan alat-alat ini, beban tugas rutin guru akan berkurang, sehingga mereka dapat lebih fokus pada interaksi bermakna dengan siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Pengembangan profesional berbasis AI melibatkan proses pelatihan dan peningkatan kapasitas yang menekankan pada pengenalan teknologi AI, pemahaman fungsinya dalam pendidikan, dan penerapan langsung dalam aktivitas pembelajaran. Guru diarahkan tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang dapat memanfaatkan AI untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, menganalisis capaian belajar, serta membangun interaksi yang lebih bermakna dan responsif di kelas (Novriyanto et al., 2025).

3. Alat Praktis Berbasis AI di Kelas

Alat praktis berbasis kecerdasan buatan (AI) di kelas merujuk pada berbagai platform, aplikasi, atau teknologi yang dirancang untuk membantu guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Keunggulan utama alat-alat ini terletak pada kemampuannya untuk melakukan otomatisasi tugas-tugas rutin guru, menyajikan materi yang terpersonalisasi, serta menyediakan umpan balik langsung kepada siswa. Dengan kata lain, alat berbasis AI bukan hanya mendukung kinerja guru, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara signifikan.

Salah satu contoh alat AI yang diterapkan dalam workshop di SDN No. 17 Limboto adalah Educaplay. Platform ini memudahkan guru dalam membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan pemahaman bacaan yang disesuaikan dengan mata pelajaran. Keunggulan Educaplay tidak hanya pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada kemampuannya mencatat hasil dan perkembangan belajar siswa, sehingga guru bisa melakukan evaluasi secara individual dan mendalam (Putra et al., 2024).

4. Membangun Literasi Digital dan AI

Literasi digital telah menjadi keterampilan penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ini penting bagi setiap orang, terutama bagi mereka yang bekerja dalam pendidikan. Literasi digital mencakup keterampilan dasar untuk menggunakan perangkat teknologi serta kemampuan penting untuk mengakses, menilai, dan membuat informasi. Literasi digital sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena memungkinkan siswa berinteraksi dengan berbagai sumber dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif.

Untuk mendukung pengajaran digital, menjadi melek digital sangat penting bagi guru. Ini karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan, memungkinkan cara yang lebih kreatif, aktif, kolektif, dan pribadi untuk membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital. Di era modern, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi. Untuk memainkan peran mereka secara efektif sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus memiliki keterampilan tambahan selain keterampilan mengajar umum (Inovasi et al., 2025).

5. Profesionalisme: Manfaat dan Dampak

Salah satu manfaat utama dari penggunaan AI dalam media digital adalah peningkatan efisiensi kerja. AI mampu mengotomatisasi tugas-tugas rutin, seperti penyusunan laporan, analisis data, dan pengelolaan informasi, sehingga memungkinkan para profesional untuk fokus pada aspek strategis dan kreatif dalam pekerjaan mereka. Hal ini dapat meningkatkan produktivitas dan kualitas output kerja (Puspitarani & Masitoh, 2025).

Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat dampak yang perlu diperhatikan. Ketergantungan yang berlebihan pada AI dapat mengurangi kemampuan analitis dan kreatif individu. Dalam konteks pendidikan, misalnya, penggunaan AI yang tidak seimbang dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan untuk menerima informasi yang disediakan oleh AI tanpa melakukan evaluasi kritis, yang pada akhirnya dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep secara mendalam (Amalia et al., 2024).

Selain itu, AI mendukung praktik pengajaran berdiferensiasi, yakni memberikan pendekatan yang sesuai dengan keberagaman kebutuhan siswa di kelas. Dengan kemampuan ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan adil. Secara keseluruhan,

integrasi AI membuat guru tetap relevan dalam menghadapi perubahan dan perkembangan zaman yang dinamis.

6. Integritas AI yang Etis dan Adil

Integrasi AI yang etis dan adil dalam pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memperhatikan keamanan dan privasi data, melakukan mitigasi bias algoritma, dan mengembangkan pedoman etis yang komprehensif, kita dapat memastikan bahwa AI digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, adil, dan bermanfaat bagi semua siswa. Penelitian dan pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk terus memajukan praktik etis dalam penggunaan AI di pendidikan.

Pencapaian tahap ini diperlukan untuk memprioritaskan kurikulum dan pendekatan pedagogis yang lebih baik dalam menangani kemampuan alat AI, seperti mendorong adopsi lingkungan pembelajaran yang didukung AI yang dipersonalisasi, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Nurul Shofiaha, Ali Ridhob, 2023).

7. Langkah Selanjutnya – rencana aksi

Untuk mulai menerapkan AI dalam pembelajaran, sekolah dan guru dapat mengambil langkah konkret. Pertama, Identifikasi Kebutuhan Pengembangan Profesional yang Berkelanjutan: Sekolah perlu melakukan identifikasi menyeluruh terhadap kebutuhan pelatihan dan pengembangan profesional guru terkait AI. Identifikasi ini harus mempertimbangkan kompetensi guru saat ini, jenis AI yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan, serta kendala dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi AI. Hasil identifikasi ini akan menjadi dasar untuk merancang program pelatihan yang tepat sasaran dan efektif. Program pelatihan sebaiknya dirancang secara modular dan berkelanjutan, agar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi AI di bidang pendidikan.

Kedua, - Implementasi Eksperimental Alat AI: Sekolah dan guru perlu memilih satu alat AI yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Pilihan alat AI harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan, integrasi dengan kurikulum yang ada, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Setelah memilih alat AI, sekolah dan guru dapat melakukan implementasi eksperimental dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahap eksperimental ini penting untuk mengevaluasi efektivitas alat AI yang dipilih dan

mengidentifikasi potensi kendala atau tantangan yang mungkin muncul. Dokumentasi yang sistematis selama tahap eksperimental sangat penting untuk melakukan evaluasi yang komprehensif.

Ketiga, Bergabung dalam Komunitas Pendidikan Berbasis Teknologi dan AI: Sekolah dan guru perlu aktif bergabung dalam komunitas pendidikan yang berfokus pada teknologi dan AI. Keanggotaan dalam komunitas ini memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman, berdiskusi tentang praktik terbaik, mendapatkan dukungan dari rekan sejawat, dan memperoleh informasi terkini tentang perkembangan teknologi AI di bidang pendidikan. Kolaborasi dan berbagi pengalaman dengan komunitas sejawat yang memiliki pengalaman serupa sangat penting untuk keberhasilan implementasi AI dalam pembelajaran.

8. Platform Educaplay

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. Educaplay menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk peserta didik, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Fernanda et al., 2024).

Platform ini menawarkan berbagai aktivitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Educaplay* merupakan sebuah *platform* daring yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *Froggy Jumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya (Suryaningsih & Dahlan, 2025).

KESIMPULAN

Pentingnya peningkatan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, khususnya melalui pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Pendidikan sebagai investasi jangka panjang menuntut adaptasi dan inovasi berkelanjutan, di mana teknologi, khususnya AI, memainkan peran strategis dalam mentransformasi proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peran guru tetap menjadi sentral dalam proses pendidikan, sehingga penguasaan teknologi dan media

digital harus dibarengi dengan penguatan kompetensi profesional guru.

Melalui kegiatan workshop yang dilaksanakan di SDN 17 Limboto, para guru dibekali pemahaman dan keterampilan dasar dalam memanfaatkan platform Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dan AI, serta penerapan prinsip etis dan adil dalam penggunaan teknologi. Workshop ini menjadi ruang bagi guru untuk mulai menyusun rencana aksi penerapan teknologi dalam pembelajaran, baik melalui identifikasi kebutuhan, eksperimen penggunaan alat AI, hingga membangun jejaring dengan komunitas pendidikan digital.

Kegiatan ini berhasil membangkitkan antusiasme peserta, ditandai dengan keterlibatan aktif selama sesi materi dan praktik. Guru-guru menunjukkan minat yang tinggi dalam memahami cara kerja dan penerapan Educaplay di kelas, yang diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran mereka dan meningkatkan kualitas pendidikan. Secara keseluruhan, workshop ini menjadi langkah awal yang penting dalam upaya penguatan kapasitas guru menghadapi era digital, dengan tujuan akhir membangun ekosistem pendidikan dasar yang lebih inovatif, adaptif, dan berdaya saing tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P., Majid, H. A., & As, I. (2024). *Peran Teknologi AI dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. PROSIDING Vol. 3 2024. 3, 26–31. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3134>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. Journal of Science and Education Research, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Hasim, E., Saleh, M., Suleman, D., & Smith, M. Bin. (2023). *Mengembangkan kompetensi guru melalui penggunaan model pembelajaran mordiscvein di sekolah dasar*. Dikmas: Jurnal ..., 03(June), 347–354. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1978%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1978/1432>
- Inovasi, J., Ilmu, P., & Indonesia, P. (2025). *Membangun Literasi Digital Pembelajaran Bahasa Indonesia: Strategi Dan Tantangan Di Era AI*. 2, 30–35.

- Kakiay, A., & Wigiyanti. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ultra (Ular Tangga Interaktif Ipas) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Ilmiah, 1(01), 15–18.
- Novriyanto, E., Harsani, P., Hardhienata, S., Studi, P., Manajemen, D., & Bogor, U. P. (2025). *Peningkatan Kompetensi Professional Guru di Era Digital Melalui Pengembangan Pelatihan Berbasis Artificial Intelligence dan Blended Learning*. 3.
- Nurul Shofiaha, Ali Ridhob, Z. F. P. (2023). *Menyelidiki implikasi etis dari pengintegrasian generator teks kecerdasan buatan dalam penulisan akademik*. 2–2.
- Puspitarani, S., & Masitoh, R. D. (2025). *Dampak Teknologi Informasi dan Etika Profesi terhadap Kinerja dan Integritas Profesional di Era Digital*. 3(1), 16–20.
- Putra, A. P., Akbar, S., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2024). *Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9(5), 99–105. <https://doi.org/10.17977/um027v9i22024p99-105>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2023). *Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Foreign Language Development Program (FLDP) IAIN Madura*. GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, November, 214–226. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11752>
- Saleh, M., Hasim, E., & Bin Smith, M. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan Magic Box Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar Kota Gorontalo*. Journal of Education and Teaching Learning, 2(2), 77–84. <https://doi.org/10.59211/mjppjetl.v2i2.40>
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Yuspita, Y. E., Okra, R., Musril, H. A., Derta, S., Jasmienti, J., Alamsyah, Y., Tanjung, R. N., & Putra, M. A. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi AI dalam meningkatkan Kompetensi Guru KKG PAI dalam bidang Kecamatan Baso*. Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 136. <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v3i2.8085>