

Artificial Intelligence Utilization Training to Improve Teachers' Learning Preparation Competencies at Bahira Islamic School Pekanbaru

Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial untuk Meningkatkan Kompetensi Persiapan Pembelajaran Guru Sdit Bahira Islamic School Pekanbaru

**Susandri Susandri*¹, Ahmad Zamsuri², Nurliana Nasution³, Eddissyahputra Putra Pane⁴,
Feldiansyah⁵, Muhammad Rosyadi⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Magister Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

E-mail: susandri@unilak.ac.id¹, ahmadzamsuri@unilak.ac.id², nurliananasution@unilak.ac.id³,
eddissyahputra@unilak.ac.id⁴, feldiansyah@unilak.ac.id⁵, muhammadrosyadi26@gmail.com⁶

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) presents tangible opportunities for elementary school teachers to produce teaching materials that are more efficient, creative, and curriculum-aligned. This community service activity aimed to enhance the competency of five teachers at SDIT Bahira Islamic School Pekanbaru in utilizing Canva AI and ChatGPT for the preparation of teaching tools (Lesson Plans/RPP) and teaching media (such as infographics and worksheets). The implementation method involved two face-to-face training sessions (4 training hours), accompanied by pre-test and post-test evaluations using a Guttman scale. The results indicated significant improvement: the ability to identify ChatGPT features for RPP increased from 25% to 100%; Canva AI emerged as the most preferred tool (75%). Primary constraints included internet infrastructure and content validation. The activity successfully improved teachers' digital literacy and self-efficacy; moving forward, a sustainable mentoring model and the integration of training materials into the school's Teacher Professional Development (PKB) program are necessary.

Keywords: Artificial Intelligence; Primary Teachers; Lesson Preparation; Digital Literacy; Canva AI

Abstrak

Perkembangan Kecerdasan Artifisial (AI) membuka peluang nyata bagi guru sekolah dasar untuk menghasilkan perangkat ajar yang lebih efisien, kreatif, dan selaras kurikulum. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi 5 orang guru SDIT Bahira Islamic School Pekanbaru dalam memanfaatkan Canva AI dan ChatGPT untuk penyusunan perangkat ajar (RPP) serta media ajar (seperti infografis dan worksheet). Metode pelaksanaan meliputi dua sesi pelatihan tatap muka (4 jam pelatihan), disertai evaluasi pre-test dan post-test menggunakan skala Guttman. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: kemampuan mengidentifikasi fitur ChatGPT untuk RPP meningkat dari 25% menjadi 100%; Canva AI menjadi alat paling disukai (75%). Kendala utama meliputi infrastruktur internet dan validasi konten. Kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kepercayaan diri guru; ke depan diperlukan model pendampingan berkelanjutan dan integrasi materi pelatihan ke dalam program pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) sekolah.

Kata kunci: Kecerdasan Artifisial; Guru SD; Persiapan Pembelajaran; Literasi Digital; Canva AI

1. PENDAHULUAN

Disrupsi teknologi pada era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kehadiran kecerdasan artifisial (AI) menjadi katalis penting dalam mempercepat transformasi pembelajaran, khususnya melalui peningkatan efisiensi pembuatan perangkat ajar, pengayaan variasi media pembelajaran, serta dukungan terhadap strategi pembelajaran berdiferensiasi (Lismayani et al., 2025) (Heri Pratikno, 2024). Pada tingkat sekolah dasar, guru kerap menghadapi keterbatasan waktu dan sumber daya dalam menyusun Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) maupun bahan ajar yang menarik dan kontekstual bagi siswa. Kondisi ini menuntut adanya solusi inovatif yang dapat membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran secara lebih efektif.

SDIT Bahira Islamic School Pekanbaru, sebagai institusi yang berkomitmen mengintegrasikan nilai-nilai Islami dengan kemajuan teknologi, juga menghadapi tantangan serupa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian guru masih memiliki keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI, khususnya aplikasi seperti Canva AI dan ChatGPT (Hamid et al., 2025) (Prabowo & Gafur, 2025). Padahal, kedua tools tersebut memiliki potensi besar untuk mendukung penyusunan perangkat ajar, mulai dari desain media visual hingga perencanaan pembelajaran tematik yang sesuai kurikulum.

Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kesenjangan kompetensi digital guru melalui pendekatan pelatihan terstruktur dan praktik langsung (*learning by doing*). Fokus kegiatan tidak hanya pada peningkatan literasi digital dan pemahaman konsep dasar AI, tetapi juga pada penguatan keterampilan praktis dalam mendesain media ajar dan menyusun RPP berbantuan AI. Selain itu, kegiatan ini berupaya mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru dalam mengadopsi teknologi AI di kelas, sehingga dapat dirumuskan strategi mitigasi yang sesuai dengan konteks sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat nyata, antara lain penguatan kompetensi pedagogik guru melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), peningkatan efisiensi dalam penyusunan perangkat ajar, serta mendorong terciptanya budaya reflektif terhadap kualitas konten AI agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik lokal. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam mendukung guru untuk lebih siap menghadapi tantangan era digital sekaligus menjaga relevansi pembelajaran dengan nilai-nilai Islami yang diusung sekolah.

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan dasar telah menjadi fokus utama dalam berbagai kajian karena potensinya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kesiapan literasi digital guru. Studi di Indonesia mencatat bahwa pelatihan intensif terhadap guru sekolah dasar—seperti penggunaan AI dalam pengajaran—berhasil meningkatkan kompetensi digital serta motivasi mereka dalam merancang dan mengelola pembelajaran (Rulyansah et al., 2025). Misalnya, skor kepercayaan diri meningkat dari rata-rata 2,1 menjadi 4,3 pada skala Likert 5 poin, lengkap dengan peningkatan hasil tes siswa hingga 20 % setelah integrasi alat berbasis AI (Ahmad Zamsuri, Susandri, Eddissyahputra Putra Pane, Feldiansyah & Herlina, 2025).

Selain itu, dalam konteks pengembangan media pembelajaran, pemanfaatan platform seperti Canva terbukti efektif mempermudah guru SD dalam menciptakan media visual multimedia tanpa perlu keahlian desain mendalam (Ahmad Zamsuri, Susandri, Eddissyahputra Putra Pane, Feldiansyah & Herlina, 2025). Fitur seperti template siap pakai dan animasi mempermudah proses kreasi dan meningkatkan keterlibatan siswa (Saputra et al., 2022).

Selanjutnya, penggunaan ChatGPT sebagai generative AI dalam konteks pendidikan dasar menunjukkan potensi besar dalam personalisasi pembelajaran (Iswanto et al., 2025). Sebuah studi di Eropa melibatkan murid kelas 4–6 yang menggunakan ChatGPT-3.5 untuk menghasilkan konten pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, dan mayoritas menyukai materi yang dimodifikasi AI tersebut (Jauhiainen & Guerra, 2023). Dalam kerangka pedagogi berbasis inkuiri (*inquiry-based learning*), ChatGPT dapat berperan sebagai “dialog partner” yang memberikan umpan balik real time serta stimulasi berpikir, sehingga mendukung eksplorasi aktif dan mendalam atas konsep sains (Marta Montenegro-Rueda, José Fernández-Cerero, José María Fernández-Batanero, 2023).

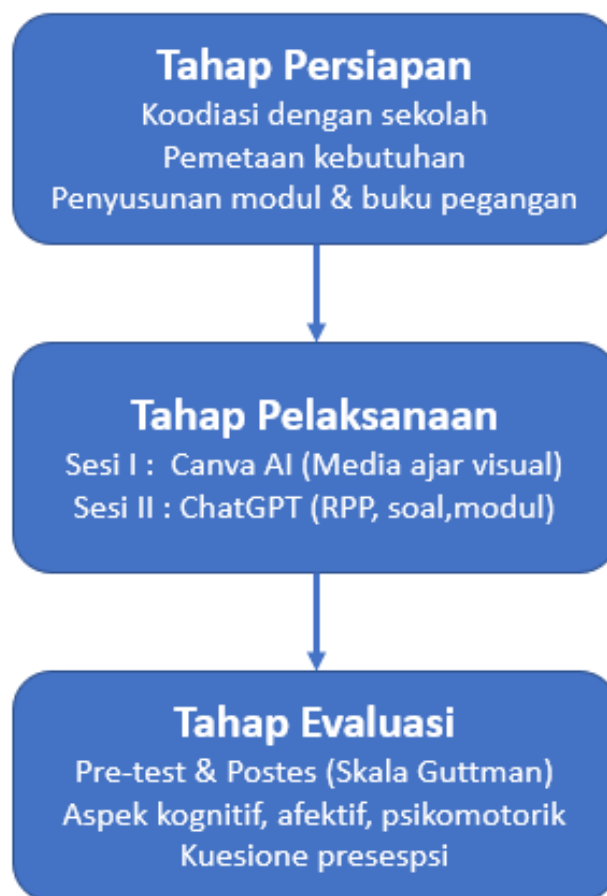
Kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) juga menempatkan ChatGPT sebagai komponen teknologi yang ideal untuk mendukung pengajaran berkelanjutan yang berkualitas. Keberhasilan integrasi teknologi AI sangat bergantung pada keseimbangan

antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi, dimana guru bertindak sebagai mediator yang memahami konten serta mampu menyesuaikan output AI dengan kebutuhan siswa (Kotsis, 2024).

Meskipun potensi AI dalam pendidikan telah banyak dikaji (Marta Montenegro-Rueda, José Fernández-Cerero, José María Fernández-Batanero, 2023) (Fenta, 2025), belum banyak program pengabdian yang secara langsung dan terintegrasi melatih guru sekolah dasar memanfaatkan tools generatif seperti Canva AI dan ChatGPT dalam kerangka TPACK untuk penyusunan perangkat ajar yang kontekstual. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang sebagai sebuah intervensi praktis yang tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga membangun kapasitas guru dalam mengevaluasi dan mengadaptasi output AI sesuai dengan nilai-nilai lokal dan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model replikabel untuk penguatan literasi digital guru SD di era AI

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring pada Rabu, 22 Juli 2025, bertempat di SDIT Bahira Islamic School, Pekanbaru. Peserta kegiatan terdiri dari empat orang guru dan satu kepala sekolah yang terlibat secara aktif selama pelatihan. Metode pelaksanaan dirancang dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi (Gambar 1).



Gambar 1. Bagan Alir Pelaksanaan

Tahap Persiapan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta terkait pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Selanjutnya, tim menyiapkan perangkat pendukung berupa modul pelatihan serta menyusun buku pegangan berjudul “AI untuk Guru SD: Praktis, Kreatif, dan Sesuai Kurikulum” yang berfungsi sebagai rujukan dalam proses pembelajaran selama pelatihan maupun setelah kegiatan selesai.

Tahap Pelaksanaan. Pelatihan dilaksanakan melalui dua sesi utama. Sesi pertama berfokus pada praktik penggunaan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran, di mana peserta dilatih membuat berbagai produk digital seperti infografis, flashcard, worksheet, komik edukatif, dan presentasi animasi. Sesi kedua difokuskan pada pemanfaatan ChatGPT dan WordPress, khususnya dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan soal latihan, serta pengembangan modul tematik melalui teknik perancangan prompt yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Seluruh sesi dilaksanakan dengan pendekatan learning by doing sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang dipelajari.

Tahap Evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur capaian kegiatan dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang dirancang berdasarkan skala Guttman. Aspek yang dinilai meliputi: (1) aspek kognitif, yakni pemahaman konsep AI dan penguasaan fungsi alat bantu; (2) aspek afektif, berupa minat, kepercayaan diri, serta persepsi terhadap tantangan; dan (3) aspek psikomotorik, yaitu keterampilan dalam mendesain serta memanfaatkan AI tools. Selain itu, kuesioner persepsi di akhir sesi digunakan untuk menggali lebih dalam preferensi peserta terhadap aplikasi yang digunakan, tingkat kepercayaan diri, serta hambatan implementasi di kelas.

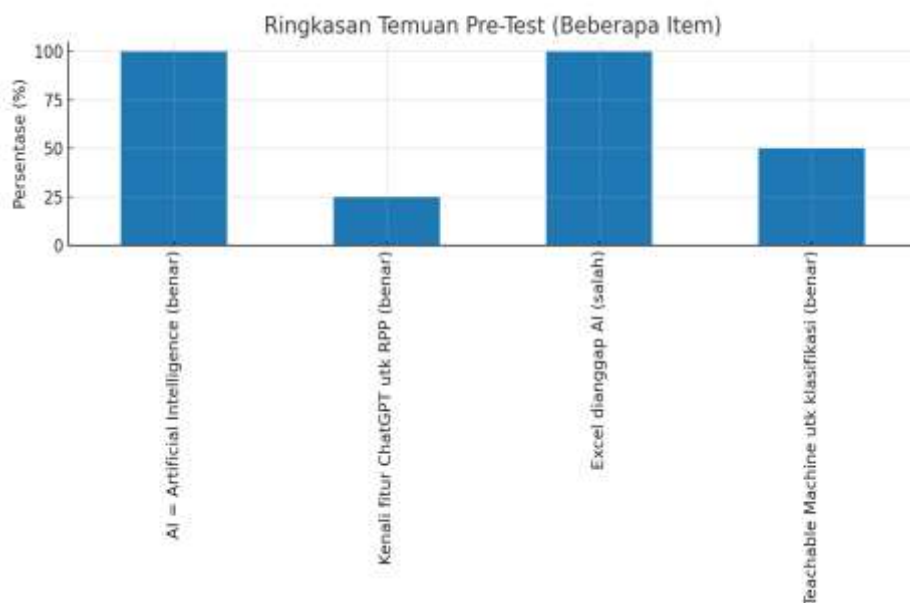
Instrumen dan Teknik Analisis. Instrumen pre-test disusun dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda yang menilai pemahaman dasar peserta mengenai AI serta fungsi dari beberapa aplikasi pendukung, seperti Canva AI, ChatGPT, dan Teachable Machine. Post-test dirancang lebih komprehensif dengan mengombinasikan pertanyaan pilihan ganda dan uraian singkat, termasuk tugas membuat contoh prompt untuk menghasilkan RPP. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan capaian, serta secara kualitatif tematik untuk menginterpretasikan jawaban terbuka dari peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi efektivitas pelatihan dilakukan melalui analisis komparatif hasil pre-test dan post-test, serta kuesioner persepsi pasca-pelatihan. Data yang terkumpul memberikan gambaran menyeluruh mengenai perubahan pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta identifikasi tantangan implementasi.

3.1 Hasil Evaluasi Kognitif dan Psikomotorik

Sebelum pelatihan, pemahaman peserta mengenai konsep dan aplikasi AI dalam pembelajaran masih terbatas dan mengandung miskonsepsi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) secara keliru mengidentifikasi Microsoft Excel sebagai tools berbasis AI. Hanya seperempat peserta (25%) yang mampu mengidentifikasi fungsi ChatGPT yang relevan untuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan separuh peserta (50%) memahami fungsi Teachable Machine untuk klasifikasi visual (Gambar 2). Kemampuan menyebutkan contoh konkret pemanfaatan Canva AI atau menyusun prompt efektif untuk RPP belum dimiliki oleh peserta (0%).



Gambar 2. Hasil Pre-Test Pemahaman Dasar AI dan Aplikasinya

Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan data post-test (Tabel 1), seluruh peserta (100%) telah mampu menyebutkan contoh konkret pemanfaatan Canva AI, seperti pembuatan infografis interaktif, komik edukatif, dan worksheet bergambar. Selain itu, semua peserta (100%) juga berhasil menyusun prompt yang efektif untuk menghasilkan RPP. Contoh prompt yang dihasilkan peserta menunjukkan spesifisitas yang baik, misalnya: "Buatkan RPP Matematika Kelas 3 SD tentang penjumlahan bertingkat. Sertakan tujuan pembelajaran, media interaktif, 3 soal kontekstual, dan rubrik penilaian." Miskonsepsi awal juga terkonfirmasi telah teratasi, dimana tidak ada lagi peserta yang menganggap Microsoft Excel sebagai tools AI.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta

Aspek yang Dinilai	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
Pemahaman bahwa AI adalah <i>Artificial Intelligence</i>	100% benar	100% benar
Kemampuan mengidentifikasi fitur ChatGPT untuk penyusunan RPP	25% benar	100% benar
Persepsi bahwa Microsoft Excel merupakan <i>AI tools</i>	100% keliru	0% keliru
Pemahaman fungsi Teachable Machine (klasifikasi visual)	50% benar	100% benar
Kemampuan menyebutkan contoh konkret pemanfaatan Canva AI	0%	100% (infografis, worksheet, komik, presentasi animasi)
Kemampuan menyusun <i>prompt</i> efektif untuk membuat RPP	0%	100% (contoh: RPP Matematika kelas 3 SD, soal kontekstual, rubrik penilaian)
Tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan AI	Belum terukur	Sangat percaya diri (25%), percaya diri (25%), cukup percaya

		diri (25%), kurang percaya diri (25%)
<i>Tools favorit</i>	Belum diukur	Canva AI (75%), ChatGPT (25%)

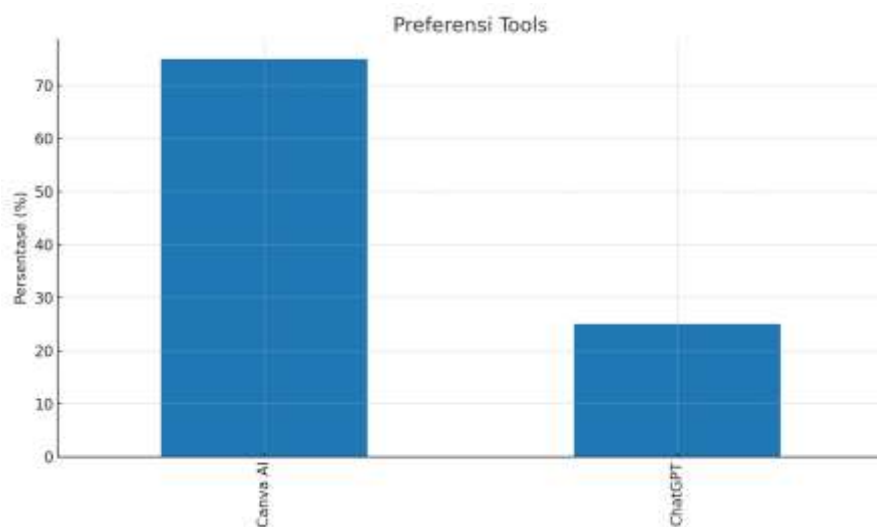
3.2 Hasil Evaluasi Afektif dan Preferensi Tools

Pada aspek afektif, tingkat kepercayaan diri peserta dalam menggunakan AI untuk pembelajaran menunjukkan variasi. Data post-test mengungkapkan distribusi sebagai berikut: 25% menyatakan sangat percaya diri, 25% percaya diri, 25% cukup percaya diri, dan 25% kurang percaya diri (Gambar 3). Variasi ini mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan teknis tidak serta-merta langsung diikuti oleh peningkatan kepercayaan diri yang merata.



Gambar 3. Tingkat Kepercayaan Diri Peserta dalam Menggunakan AI Pasca Pelatihan

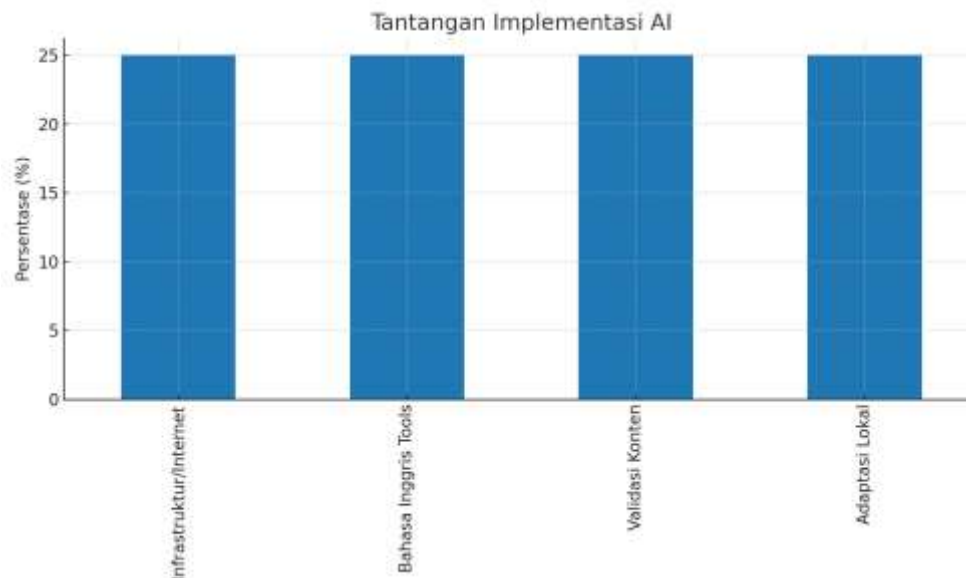
Dalam hal preferensi tools, mayoritas peserta (75%) memilih Canva AI sebagai aplikasi favorit. Alasan yang dikemukakan terutama karena antarmukanya yang intuitif (user-friendly) dan fitur Magic Design yang mempercepat proses desain media ajar. Sisanya (25%) memilih ChatGPT karena kemampuannya dalam menghasilkan teks, soal latihan, dan membantu perencanaan pembelajaran secara fleksibel (Gambar 4).



Gambar 4. Preferensi Tools AI Favorit Peserta

3.3 Identifikasi Tantangan Implementasi

Berdasarkan respon kuesioner terbuka, peserta mengidentifikasi empat tantangan utama yang berpotensi menghambat implementasi AI di sekolah. Tantangan tersebut terdistribusi secara merata, masing-masing disebutkan oleh 25% peserta: (1) Keterbatasan infrastruktur dan jaringan internet; (2) Kendala bahasa Inggris pada antarmuka dan perintah (prompt); (3) Kebutuhan validasi konten AI agar sesuai dengan nilai-nilai lokal dan kurikulum; (4) Kesulitan mengadaptasi materi generik AI terhadap karakteristik dan konteks siswa setempat (Gambar 5).



Gambar 5. Tantangan Implementasi AI di Sekolah yang Diidentifikasi Peserta

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini memberikan landasan untuk diskusi mendalam mengenai efektivitas intervensi, faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi, serta implikasi strategis bagi keberlanjutan program.

3.5 Efektivitas Pelatihan Hands-on dalam Membangun Literasi AI Fungsional

Peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan psikomotorik—ditunjukkan oleh perubahan dari 25% menjadi 100% dalam mengidentifikasi fungsi ChatGPT untuk RPP, dan dari 0% menjadi 100% dalam kemampuan menyusun prompt—mengonfirmasi efektivitas pendekatan learning by doing atau hands-on training. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rulyansah et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa pelatihan intensif dan praktis merupakan kunci dalam memberdayakan guru, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses teknologi. Proses praktik langsung memungkinkan peserta mengalami siklus mencoba, gagal, memperbaiki, dan berhasil, yang merupakan mekanisme penting dalam menginternalisasi pengetahuan prosedural. Koreksi terhadap miskonsepsi (tentang Microsoft Excel sebagai AI) juga menunjukkan bahwa pelatihan berhasil membangun pemahaman konseptual yang lebih akurat tentang esensi teknologi AI, yang menjadi fondasi penting sebelum penerapan lebih lanjut (Hamid et al., 2025) (Kholifah, Nanang Pradita, Anton Prasetyo, Heri Mahyuzar, 2024).

3.6 Penerimaan Teknologi: Dominasi Perceived Ease of Use pada Tahap Awal Adopsi

Preferensi yang sangat tinggi terhadap Canva AI (75%) dibandingkan ChatGPT (25%) dapat dianalisis melalui lensa Technology Acceptance Model. Canva AI menawarkan perceived

ease of use (persepsi kemudahan penggunaan) yang sangat tinggi berkat antarmuka grafis yang familiar, template siap pakai, dan fitur Magic Design yang menerjemahkan perintah teks sederhana menjadi desain visual (Hamid et al., 2025). Kemudahan ini mengurangi cognitive load bagi pengguna pemula. Di sisi lain, ChatGPT, meskipun memiliki perceived usefulness (persepsi kegunaan) yang sangat kuat, memerlukan keahlian prompt engineering—kemampuan menyusun perintah teks yang spesifik dan terstruktur—yang merupakan skill baru dan menciptakan hambatan awal yang lebih tinggi (Kotsis, 2024). Fenomena ini konsisten dengan tahapan adopsi inovasi (Uğraş et al., 2024), di mana early adopters cenderung memilih inovasi yang relatif mudah dipahami dan diterapkan. Oleh karena itu, Canva AI berperan sebagai gateway tool yang efektif untuk mengenalkan AI kepada guru.

3.6 Kepercayaan Diri yang Bergradasi dan Kebutuhan Dukungan Pasca-Pelatihan

Variasi tingkat kepercayaan diri pasca-pelatihan (dari “sangat percaya diri” hingga “kurang percaya diri”) mencerminkan kompleksitas proses perubahan perilaku. Peningkatan kompetensi teknis belum serta-merta mentransformasi keyakinan diri (self-efficacy) guru dalam mengimplementasikan teknologi di ruang kelas yang dinamis. Hal ini sesuai dengan teori self-efficacy yang menyatakan bahwa kepercayaan diri dibangun tidak hanya melalui penguasaan (mastery experience), tetapi juga melalui observasi sosial (vicarious experience) dan dukungan positif dari lingkungan (social persuasion). Distribusi yang bergradasi ini mengisyaratkan perlunya strategi dukungan yang terdiferensiasi pasca-pelatihan, seperti pembentukan community of practice (CoP) untuk berbagi pengalaman, atau program coaching/mentoring bagi guru yang masih kurang percaya diri untuk menerjemahkan keterampilan teknis menjadi praktik pedagogis yang efektif.

3.7 Tantangan Sistemik dan Reorientasi Kebijakan Sekolah

Identifikasi empat tantangan utama—infrastruktur, bahasa, validasi konten, dan adaptasi kontekstual—menegaskan bahwa keberhasilan integrasi AI adalah masalah sistemik, melampaui sekadar kapasitas individu guru. Tantangan validasi konten dan adaptasi lokal sangat krusial, karena output AI bisa saja mengandung bias, ketidakakuratan, atau ketidaksesuaian dengan nilai budaya dan kurikulum nasional (Marta Montenegro-Rueda, José Fernández-Cerero, José María Fernández-Batanero, 2023). Hal ini menuntut reorientasi peran guru dari sekadar user menjadi curator dan designer kritis yang mampu menyeleksi, menyesuaikan, dan mengontekstualisasikan konten generatif AI. Implikasinya, sekolah perlu mengembangkan kebijakan atau panduan sederhana (guidelines) untuk validasi konten AI, serta mendorong kolaborasi antar guru untuk mengembangkan bank prompt dan materi yang telah terkontekstualisasi. Tantangan infrastruktur dan bahasa juga menunjukkan perlunya advokasi ke tingkat kebijakan yang lebih tinggi (dinas pendidikan) dan kolaborasi dengan penyedia tools untuk mengembangkan antarmuka atau modul pelatihan berbahasa Indonesia.

3.8 Implikasi untuk Model Pengembangan Profesional Guru Berkelanjutan

Secara keseluruhan, temuan ini menyoroti bahwa pelatihan satu kali (one-off workshop) tidaklah cukup. Dibutuhkan model pengembangan profesional guru (teacher professional development/TPD) yang berkelanjutan dan berjenjang. Model yang ideal dapat dimulai dengan pelatihan hands-on untuk membangun literasi dasar dan kepercayaan diri, diikuti oleh fase pendampingan (mentoring) untuk penerapan di kelas, dan dipuncaki dengan pembentukan komunitas belajar (professional learning community) untuk berbagi praktik baik dan pemecahan masalah kolaboratif. Integrasi materi AI ke dalam program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) sekolah akan memberikan legitimasi dan alokasi waktu yang memadai, sehingga transformasi digital dapat berjalan lebih sistematis dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan AI di SDIT Bahira Islamic School terbukti efektif meningkatkan literasi digital, keterampilan desain media ajar, serta kemampuan menyusun RPP berbantuan AI. Preferensi pada Canva AI menunjukkan pentingnya ketersediaan antarmuka yang ramah pengguna, sementara penggunaan ChatGPT memperluas variasi materi dan penilaian. Tantangan yang muncul menjadi dasar perumusan pendampingan lanjutan dan kebijakan internal sekolah. Secara lebih luas, kegiatan ini telah memberikan kontribusi praktis berupa peningkatan kapasitas guru serta kontribusi konseptual berupa identifikasi model pelatihan dan faktor pendukung yang diperlukan untuk keberlanjutan program integrasi AI di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Lancang Kuning atas dukungan pendanaan melalui skema APBF, serta pimpinan dan guru SDIT Bahira Islamic School Pekanbaru atas kerja sama yang baik sepanjang kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zamsuri, Susandri, Eddissyahputra Putra Pane, Feldiansyah, F., & Herlina, S. (2025). Pelatihan desain media dengan aplikasi canva untuk siswa madrasah aliyah ma'arif nu pekanbaru. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 5(1), 46–50.
- Fenta, A. A. (2025). A review on enhancing education with AI: exploring the potential of ChatGPT, Bard, and generative AI. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00426-5>
- Hamid, A., Alimuddin, F., & Rahman, M. S. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dan Video bagi Guru SMP dalam Meningkatkan Literasi Digital. *Madaniya*, 6(4), 2752–2759.
- Heri Pratikno, A. Y. K. (2024). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF DI SDK VINCENTIUS SURABAYA. *Besiru*, 1(7), 440–445.
- Iswanto, B. H., Delina, M., & Wibowo, F. C. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Sains melalui Workshop Implementasi Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran STEM secara Berdiferensiasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Aplikasinya (JPMSA)*, 5(2), 1–6. <https://doi.org/10.21009/jpmsa.v5i2.61525>
- Jauhiainen, J. S., & Guerra, A. G. (2023). Generative AI and ChatGPT in School Children's Education: Evidence from a School Lesson. *Sustainability (Switzerland)*, 15(18), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su151814025>
- Kholifah, Nanang Pradita, Anton Prasetyo, Heri Mahyuzar, R. H. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) Dan Realitas Virtual (VR) Untuk Guru Mata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(3), 3678–3685.
- Kotsis, K. T. (2024). Integrating ChatGPT into the Inquiry-Based Science Curriculum for Primary Education. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(6), 28–34. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.6.891>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., & Asti, A. S. W. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Artifisial dalam Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Guru PAUD. *JURNAL ABDIMAS INDONESIA*, 5(4), 2995–3003.

- Marta Montenegro-Rueda, José Fernández-Cerero, José María Fernández-Batanero, and E. L.-M. (2023). Impact of the Implementation of ChatGPT in Education : A. Department of Teaching and Educational Organization, 1–13.
- Prabowo, S., & Gafur, A. (2025). Transformasi Kompetensi Pedagogik Digital Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Abad 21. *Indonesian Journal of Community Service in Education (IJCSE)*, 1(November), 90–100.
- Rulyansah, A., Ghufro, S., Rihlah, J., & Hardiningrum, A. (2025). Bridging the Digital Divide : Empowering Teachers with AI Tools in Rural Indonesian Schools. *Indonesia Berdaya*, 6(2), 459–470. https://ukinstitute.org/journals/ib/article/view/1073/pdf?utm_
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Uğraş, H., Uğraş, M., Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2024). ChatGPT-Supported Education in Primary Schools: The Potential of ChatGPT for Sustainable Practices. *Sustainability (Switzerland)*, 16(22). <https://doi.org/10.3390/su16229855>