

# PKM FOR TEACHERS IN THE WOLTERMONGINSIDI'S GUGUS, KALIWUNGU DISTRICT, KENDAL TO BECOME SKILLED IN MAKING ARTIFICIAL INTELLIGENCE-BASED MEDIA WITH GUIDED GUIDANCE

*PKM BAGI GURU DI GUGUS WOLTERMONGINSIDI KECAMATAN KALIWUNGU KENDAL AGAR TERAMPIL DALAM PEMBUATAN MEDIA BERBASIS KECERDASAN BUATAN DENGAN PENDAMPINGAN TERBIMBING.*

**Choirul Huda<sup>1</sup>, Kartinah<sup>2</sup>, Aries Tika Damayani<sup>3</sup>, Husni Wahyudin<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Jl. Dr. Cipto, Semarang 50232, Indonesia

## **Keywords:**

*Instructional Media,  
Artificial Intelligence,  
Guided Mentoring*

## **ABSTRACT**

*One of the demands of education stakeholders in the current era is to produce quality graduates who are technologically savvy. Therefore, achieving quality graduates requires continuous improvement in the quality of learning in schools. One way to improve the quality of classroom learning is by improving teacher competency. There are many teacher competencies that need to be improved related to classroom learning, one of which is by creating learning using creative and innovative learning media. The ability of elementary school teachers in Kaliwungu District, Kendal Regency, especially in the Wolter Monginsidi Cluster, in using learning media requires teachers to be equipped with the knowledge and skills to create AI-based elementary school learning media. The results obtained from this community service activity were that 90% of participants were able to create AI-based learning media that can be used by students in their classes. Based on what happened during the workshop and the positive results, it can be concluded that similar activities can be repeated in other Clusters with a wider variety of AI-based learning media.*

## **Kata Kunci:**

*Media Pembelajaran,  
Kecerdasan Buatan,  
Pendampingan  
Terbimbing*

## **ABSTRAKSI**

Salah satu tuntutan bagi stakeholder pendidikan di era sekarang adalah menciptakan lulusan yang berkualitas dan tidak tertinggal dalam hal teknologi. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kualitas lulusan diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah terus menerus. Salah satu cara peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yaitu meningkatkan kompetensi guru. Ada banyak kompetensi guru yang perlu ditingkatkan berkaitan dengan pembelajaran di kelas salah satunya dengan menciptakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemampuan Guru SD di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal khususnya di Gugus Wolter Monginsidi dalam menggunakan media pembelajaran, membuat guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran SD berbasis *Artificial Intelligence*. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun secara sistematis melalui ceramah, diskusi, penyampaian teori terkait materi tentang website *Artificial Intelligence*, praktik dan pendampingan pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran berbasis AI, praktik/demonstrasi pembuatannya dan partisipatif dimana setiap peserta akan memperoleh sertifikat jika telah mengunggah hasil karya mereka. Hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu 90% peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang dapat digunakan peserta di kelas mereka. Berdasarkan apa yang terjadi selama workshop dan hasil yang baik, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan serupa dapat dilakukan kembali

di Gugus lain dengan varian media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang lebih beragam.

\*Corresponding author: [kartinah@upgris.ac.id](mailto:kartinah@upgris.ac.id)

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.

©2026 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

<https://doi.org/10.24076/swagati.2026v4i2.2812>

## 1. Introduction

Guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal memiliki kelompok kerja dengan penamaan “Gugus”. Salah satu Gugus yang menjadi sasaran kegiatan Tim PKM dosen UPGRIS Semarang adalah Gugus Wolter Monginsidi yang didalamnya ada enam sekolah. Kegiatan ini bertema pembuatan media pembelajaran berbantuan *Artificial Intelligence* atau Kecerdasan Buatan. Seperti halnya PKM yang sebelumnya, tema PKM berdasarkan usulan dari anggota Gugus sehingga pemanfaatan hasil dari kegiatan dapat dirasakan oleh peserta.

Menghasilkan lulusan yang berkualitas menjadi salah satu tujuan pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan kualitas lulusan diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah terus menerus. Salah satu cara peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yaitu meningkatkan kompetensi guru. Menurut [1] menyatakan bahwa salah satu kompetensi guru yang perlu ditingkatkan berkaitan dengan pembelajaran di kelas yaitu menciptakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu [2], [3], [4]. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat motivasi dan minat belajar siswa meningkat [3]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan sekolah mitra Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu, beberapa guru SD tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai media pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, kurangnya pelatihan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru-guru di wilayah mitra. Berdasarkan fakta tersebut, maka guru – guru SD di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal perlu diberikan pelatihan berkaitan dengan media pembelajaran sehingga dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, tim pengabdian masyarakat melakukan kegiatan berupa pelatihan media pembelajaran sekolah dasar.

Permasalahan mitra adalah Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal masih membutuhkan penyegaran dan pendampingan dalam hal penyusunan serta pembuatan multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas yang merupakan salah satu bagian dari Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) sesuai yang diamanahkan dalam Permenpan No 20

yang berisi tiga hal yaitu: pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan pembuatan karya inovatif. Para guru masih menganggap bahwa pembuatan multimedia adalah suatu kegiatan yang sulit dilakukan, padahal ada banyak platform multimedia baik yang online maupun offline sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan berikutnya adalah minimnya motivasi para guru. Terdapat banyak guru yang beranggapan bahwa membuat multimedia menyita waktu mereka karena para guru harus menyiapkan Modul Ajar, instrumen penilaian dan lain-lain. Padahal sebenarnya jika guru sudah terlatih dan terbiasa membuat sendiri multimedia tersebut, maka pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik peserta didik [5], [6]. Jika peserta didik antusias maka suasana kelas menjadi menyenangkan dan materi yang sulit bisa dicerna lebih baik bagi peserta didik.

## 2. Method

Bentuk dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berupa pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran di sekolah dasar. Materi yang diberikan meliputi pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan kepada guru SD mengenai pembuatan media. Kegiatan awal berupa demonstrasi dan ceramah oleh pemateri mengenai media pembelajaran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, pendampingan pembuatan media sederhana sekaligus praktik pendampingan pengembangan media. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Metode pelaksanaan disusun secara bertahap dan sistematis untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai tujuan, tahapan yang dilakukan meliputi.

### 1. Tahap Sosialisasi

#### a. Identifikasi Pihak terkait

Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal masih membutuhkan penyegaran dan pendampingan dalam hal penyusunan serta pembuatan multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

#### b. Penyusunan materi

Menyusun materi tentang media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran

#### c. Pelaksanaan sosialisasi

Sosialisasi tentang pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran

## d. Hasil yang diharapkan

Semua Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## 2. Tahap Hilirisasi Teknologi Tepat Guna (TTG) Atau Rekayasa sosial

## a. Penyelesaian solusi

Sosialisasi tentang pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran

## b. Penyediaan sarana dan prasarana

Menyediakan aplikasi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran

## c. Penerapan teknologi/rekayasa sosial

Semua Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menerapkan multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## d. Hasil yang diharapkan

Semua Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## 3. Tahap Pelatihan dan Pendampingan

## a. Penyusunan materi pelatihan

Menyusun materi tentang media pembelajaran, jenis media pembelajaran, bentuk – bentuk media pembelajaran

## b. Pelaksanaan pelatihan

Melatih Semua Guru SD Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## c. Pendampingan berkelanjutan

Mendampingi Semua Guru di lingkungan Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal untuk menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## d. Hasil yang diharapkan

Semua Guru di lingkungan Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas

## 4. Tahap Monitoring dan Evaluasi

## 5. Tahap Rencana dan Tindak Lanjut

Metode yang dilaksanakan Tim PkM UPGRIS ini serupa dengan Hadiyanti dkk [7] yang menggunakan Participatory Learning and Action (PLA) atau pembelajaran

dan praktik secara partisipatif merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang melibatkan proses belajar, seperti pelatihan, diskusi, dan curah pendapat terkait topik kegiatan, sementara di PkM yang dilakukan Tim UPGRIS setiap peserta akan memperoleh sertifikat jika telah mengunggah hasil karya mereka pada link yang telah disediakan panitia.

### 3. Result and Discussion

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei 2026 bertempat di SD Negeri Sidorejo 2 Kabupaten Kendal. Peserta merupakan guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Gugus (KKG) Wolter Monginsidi diikuti sejumlah 30 peserta yang tekun mengikuti workshop dari awal hingga akhir. Berdasarkan survey awal, ditemukan 35 dari 40 guru atau 87,5% guru pada Gugus tersebut sudah pernah mendengar tentang *Artificial Intelligence* namun sama sekali belum menggunakannya, adapun sisanya yaitu 5 orang guru sama sekali belum pernah mendengar tentang *Artificial Intelligence*.

Kegiatan pengabdian ini terlaksana dalam dua hari berturut-turut dan di hari terakhir, Bapak Ibu guru peserta diwajibkan mengupload hasil karya masing-masing pada link Google Drive yang diberikan Tim berupa media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. 90% dari 30 peserta sudah dapat membuat media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Namun pada pelaksanaan ditemui beberapa kendala diantaranya kualitas sinyal internet yang kurang baik (karena pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet), serta ada beberapa peserta yang “pamit” meninggalkan tempat workshop untuk kegiatan lain sehingga kami menganggap bahwa kegiatan ini tidak sepenuhnya sukses.

Berdasarkan metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, penyampaian teori terkait materi tentang website *Artificial Intelligence*, praktik dan pendampingan pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran berbasis AI, praktik/demonstrasi pembuatannya (Dwicahtyani dkk, 2024) [8].

Berdasarkan metode tersebut maka kegiatan ini berhasil memberikan dampak yang cukup baik bagi mitra sasaran. Hal ini juga termuat dalam hasil pengabdian masyarakat [9], [10], [11], [12], [13] juga hasil PkM [14].

**Tabel 1.** Gambaran IPTEK

| Tahapan Kegiatan | Hubungan Dengan Aplikasi/Rekayasa Sosial                                                    |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sosialisasi      | Sosialisasi tentang penggunaan aplikasi media sederhana seperti: Canva, Wordwall dan Kahoot |
| Hilirisasi       | aplikasi media sederhana seperti: Canva, Wordwall dan Kahoot.                               |

|                            |                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pelatihan dan Pendampingan | Melatih dan mendampingi Semua Guru di lingkungan Gugus Wolter Monginsidi Kaliwungu Kabupaten Kendal dapat menyusun serta membuat media menggunakan aplikasi Canva, Wordwall dan Kahoot. |
| Monitoring dan Evaluasi    | Keberhasilan dalam kegiatan ini dapat digunakan untuk menyusun serta membuat multimedia khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas                                                    |
| Rencana Tindak Lanjut      | Hasil evaluasi penggunaan aplikasi dapat digunakan untuk selanjutnya.                                                                                                                   |



**Gambar 1.** Tim PkM bersama peserta



**Gambar 2.** Kegiatan PkM di Lokasi



**Gambar 3.** Salah satu hasil karya peserta (Guru Sekolah Dasar) dengan menampilkan foto yang bersangkutan



**Gambar 4.** Salah satu hasil karya peserta (Guru Sekolah Dasar)

#### 4. Conclusion

Hasil PKM oleh Tim UPGRIS sudah cukup baik karena 90% (27 dari 30 peserta) peserta guru-guru Sekolah Dasar di Kabupaten Kendal sudah mampu membuat media pembelajaran dan bahan ajar sederhana berbasis Artificial Intelligence. Melalui pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, guru mampu memanfaatkan berbagai platform *AI* seperti *Canva*, *WordWall*, *Gemini AI*, *ChatGPT* serta aplikasi evaluasi seperti Kahoot untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual.

Hasil PkM ini selaras dengan hasil kegiatan PkM yang dilaksanakan Tim dari Ahmad Chusyairi dkk [15] di Kabupaten Bandung dimana terjadi peningkatan literasi digital, keberhasilan pengembangan aplikasi, serta peningkatan efisiensi proses bisnis pada UMKM yang dibina.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa perlu dilanjutkan dengan skala yang lebih luas, melibatkan lebih banyak sekolah dan guru, serta difokuskan pada pendalaman praktik dan integrasi *AI* dalam kurikulum. Selain itu, dibutuhkan dukungan berkelanjutan melalui komunitas belajar digital agar transformasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara konsisten dan berkelanjutan).

#### 5. Acknowledgements

Kami menyadari bahwa kegiatan PKM ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang (UPGRIS). Kami mengucapkan terima kasih kepada: Seluruh guru di lingkungan Gugus Wolter Monginsidi Kabupaten Kendal khususnya, yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini serta semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan ini.

## References

- [1] D. Iskandar dan N. Anriani, "Kajian Dampak Sertifikasi Guru dan Pengajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Kompetensi Guru: Literatur Review", *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 760-767, 2023.
- [2] R. Mohan Syahputra, T. Prayoga, dan Z. Chandra, "Media Pembelajaran Berbasis IT", *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 47-55, 2024.
- [3] S. R. Siregar, "Penggunaan media pembelajaran bulletin board untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 200307 Rimba Soping Padangsidimpuan", (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan), 2024.
- [4] D. C. Simanjuntak dan D. Nababan, "Memilih Media Pembelajaran yang Tepat dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Saat Pelajaran Pendidikan Agama Kristen", *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2024.
- [5] N. Hastuti dan N. Kayyimah, "Problematisasi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di MTs Nurul Ihsan", *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 208-219, 2024.
- [6] A. Afrida, H. Harizon, A. Bakar, dan Sanova, A., "Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesionalisme dan kreativitas guru-guru SMA Muaro Jambi", *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15-22, 2018.
- [7] S. Hadiani, N. A. Mayangky, R. Nurfalah, dan N. Merlina, "Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Visual dengan Canva Pada Raudhatul Athfal Al Muttaqin", *SWAGATI: Journal of Community Service*, 3(1), 23-28, 2025.
- [8] A. Dwicahyani, A. K. Bhaktiyana, D. Suhendra, K.P. Usifa, dan N. Wahyuningtyas, "Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif", *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218-225, 2024.
- [9] S. Ariyani, O. Darma, N.A. Mufarida, A. Gunasti, A. Abidin, M.A. Firmansyah, dan A.W. Al Farisi, "Pelatihan kewirausahaan mandiri pengolahan soya nuggets dari limbah ampas kedelai (penggunaan teknologi tepat guna mesin ampas kedelai)". *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan aplikasi Teknologi*, 3(1), 14-21, 2024.
- [10] A. Lismayani, A.S.W Asti, H. Herman, R. Kurnia, dan F. Dzulfadhilah, "PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi guru PAUD". *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307, 2024.
- [11] J.M. Patty dan J. Lekatompessy, "Pelatihan penggunaan teknologi artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran bagi para guru SD Negeri Tiakur", *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3), 2024.
- [12] F.M. Sukmawati, "Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game bagi guru-guru madrasah ibtidaiyah. IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services", 3(2), 75-81, 2022.
- [13] M. Mariyani, U. Chotimah, dan S. A. Waluyati, "Pendampingan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis artificial intelligence bagi guru. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat", 5(1), 1-10, 2025.
- [14] B. S. Lubis, S. P. Sari, A.F.S. Siregar, dan I.H. Batubara, "Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik". *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624-635, 2022.
- [15] A. Chusyairi, E.D. Putri, K.A. Putra, I. Hakim, dan A. Riyadi, "Android-Based E-Business Marketplace Training to Improve MSMEs in Tarumajaya Village". *SWAGATI: Journal of Community Service*, 3(2), 44-49, 2025.