



# Pelatihan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Digital Di MI Muhammadiyah Tambaksari Kabupaten Blora

<sup>1</sup>Yeri Utami, <sup>2</sup>Kristina Gita Permatasari, <sup>3</sup>Eko Bayu Gumilar, <sup>4</sup>Muhammad Dwi Prastiawan, <sup>5</sup>Fika Amalia Putri, <sup>6</sup>Tiara Mega Oktaviani

<sup>123456</sup>STAI Muhammadiyah Blora

[yeriblora113@gmail.com](mailto:yeriblora113@gmail.com)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b>            Received: 29<sup>th</sup> April 2025            Revised: 15<sup>th</sup> May 2025            Published: 20<sup>th</sup> May 2025</p> <p><b>Key Word</b>            Teacher training, interactive learning, Artificial Intelligence, digital learning</p>	<p><i>The development of digital technology has brought significant changes in the field of education, particularly in the design and delivery of learning materials. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Tambaksari in Blora Regency, as a faith-based primary educational institution, faces challenges in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology in teaching and learning activities due to limited understanding and skills among teachers. Through a community service program, training on interactive learning design based on AI was provided to 12 teachers at MI Muhammadiyah Tambaksari. The training consisted of four sessions covering an introduction to AI, training on interactive learning design, the use of AI-based digital applications, as well as evaluation and feedback. Evaluation results showed a significant improvement in teacher competencies, with an average post-test score of 88 compared to a pre-test score of 53. Classroom implementation demonstrated a positive student response to AI-based learning, with 95% of students expressing interest in learning again using similar media. The outcomes of this program not only enhanced teachers' abilities in designing engaging and adaptive digital learning, but also had a positive impact on students' motivation and engagement in the learning process.</i></p>

Informasi Artikel	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b>            Diterima: 29 April 2025            Direvisi: 15 Mei 2025            Dipublikasi: 20 Mei 2025</p> <p><b>Kata kunci</b>            Pelatihan guru, pembelajaran interaktif, Artificial Intelligence, pembelajaran digital</p>	<p>Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam desain dan penyampaian materi pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Tambaksari kabupaten Blora, sebagai lembaga pendidikan dasar berbasis agama, menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (<i>Artificial Intelligence/AI</i>) dalam kegiatan belajar mengajar akibat keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru. melalui program pengabdian kepada masyarakat, pelatihan tentang desain pembelajaran interaktif berbasis AI diberikan kepada 12 guru MI Muhammadiyah Tambaksari. Pelatihan terdiri dari empat sesi yang mencakup pengenalan AI, pelatihan desain pembelajaran interaktif, penggunaan aplikasi digital berbasis AI, serta evaluasi dan umpan balik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru, dengan rata-rata skor post test sebesar 88 dibandingkan skor pre test sebesar 53. Implementasi di kelas menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran berbasis AI, di mana 95% siswa menyatakan ingin belajar kembali dengan media serupa. Hasil program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran digital yang menarik dan adaptif, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.</p>

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital seperti saat ini telah mengalami transformasi signifikan terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Teknologi digital tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga menciptakan peluang bagi pembelajaran yang lebih interaktif (Pambudi et al., 2023) (Utami, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memudahkan pemahaman siswa dan pengulangan konsep pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik (Bayu Gumilar, 2023)(Damayanti et al., 2024). Dalam hal ini, kebutuhan desain pembelajaran efektif pun menjadi sangat penting, terutama di lembaga pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Tambaksari berlokasi di Jalan Patalan – Desa Tambaksari RT/RW 001/002 Kec. Blora Kab. Blora, Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri pada Tanggal 01 April 2014, dengan jumlah siswa sebanyak 169 yang terbagi dalam 8 kelas dari kelas 1-6. Selain itu memiliki jumlah guru sebanyak 10 orang. MI Muhammadiyah Tambaksari, merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang berperan penting dalam memberikan pendidikan dasar bagi anak-anak di lingkungan sekitar.

MI Muhammadiyah Tambaksari sebagai lembaga pendidikan berbasis agama memiliki komitmen kuat untuk mencetak generasi muda yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan agama yang mendalam, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sebagaimana hasil observasi awal, sekolah ini telah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajarannya. Namun, seperti banyak sekolah lain di daerah pedesaan, MI Muhammadiyah Tambaksari menghadapi sejumlah tantangan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, terutama dalam hal adopsi teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut keterangan dari Bapak Wahyu Dwi Kurniawan, S.Pd., hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi digital atau pemanfaatan AI dalam pembelajaran, minimnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital menjadikan minimnya pemanfaatan teknologi di kelas, dan minimnya ketrampilan guru dalam mendesain pembelajaran digital yang interaktif, serta kurangnya akses terhadap materi pembelajaran digital yang berkualitas.

Berdasarkan permasalahan mitra tersebut, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam menciptakan pembelajaran interaktif yaitu melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam desain pembelajaran interaktif. Selain itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pelatihan peningkatan keterampilan guru dengan memanfaatkan AI. Melalui pemanfaatan AI, memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih adaptif dan menarik bagi siswa (Yim & Su, 2024).

*Artificial intelligence (AI) was defined in 1956 as “the science and engineering of creating intelligent machines* (Dacholfany et al., 2023). Pernyataan tersebut menyatakan bahwa, AI diartikan sebagai ilmu dan rekayasa dalam menciptakan mesin-mesin cerdas. AI adalah sebuah ilmu teknis baru untuk mempelajari materi, mengembangkan materi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam sebuah aplikasi (Rahayu et al., 2023) (Pristiansyah et al., 2022). AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan alat-alat yang dapat membantu guru dalam menyusun dan mengimplementasikan materi ajar (Sukarno et al., 2024). Dalam hal ini, peran guru tetap menjadi elemen kunci dalam pendidikan, di mana AI berfungsi sebagai alat pendukung yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

AI merupakan teknologi yang dapat mendukung penciptaan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, serta mempermudah tugas-tugas guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar (Lestari, 2024). *It bridges the gap between classroom learning and real-world experience, equipping students with the practical skills, problem-solving abilities, and adaptability required to excel* (Mardikawati et al., 2023). AI menjembatani kesenjangan

antara pembelajaran di kelas dan pengalaman dunia nyata (Khadafi et al., 2024), membekali siswa dengan keterampilan praktis, kemampuan memecahkan masalah, dan adaptabilitas yang diperlukan untuk berprestasi (Tirtoni, 2020). Selain itu, teknologi ini bisa membantu guru untuk mengerti kebutuhan belajar setiap siswa dan memberikan pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut (Apriliani, 2024). Maka, dapat dikatakan bahwa AI dalam pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta memberikan umpan balik secara *real-time*.

Berdasarkan latar belakang di atas, guru MI Muhammadiyah Tambaksari dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa dengan memanfaatkan AI untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital sehingga dapat mewujudkan tujuan yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. Berkaitan dengan kurang optimalnya ketrampilan guru dalam memanfaatkan AI, maka diperlukan suatu intervensi dalam bentuk pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran digital berbasis AI (Patty & Lekatompessy, 2024). Pelatihan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan mitra terkait keterbatasan penguasaan teknologi dan pengembangan konten pembelajaran interaktif, sehingga efektivitas pembelajaran di MI Muhammadiyah Tambaksari dapat ditingkatkan secara signifikan.

Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru di MI Muhammadiyah Tambaksari mengenai desain pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence*. Sehingga, melalui pelatihan ini, para pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran digital di madrasah tersebut.

## METODE

**Solusi yang ditawarkan** dalam menangani permasalahan Mitra, adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan Pengenalan dan Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran  
Melalui program pelatihan, para guru akan diberikan pemahaman tentang konsep dasar AI dan bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini juga akan mencakup contoh-contoh praktis penggunaan AI dalam pendidikan, seperti penggunaan *Gemini AI* untuk tanya jawab otomatis atau sistem penilaian berbasis AI.
2. Pelatihan Desain Pembelajaran Digital yang Interaktif dan Berbasis AI  
Guru-guru akan dilatih untuk merancang pembelajaran digital yang lebih interaktif dengan menggunakan teknologi AI. Mereka akan mempelajari cara mendesain konten yang menarik, seperti kuis interaktif, video pembelajaran, atau simulasi digital yang memanfaatkan AI untuk menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan siswa.
3. Penggunaan Platform Digital dan Aplikasi Berbasis AI dalam Proses Pembelajaran  
Guru Akan dikenalkan pada berbagai platform dan aplikasi pembelajaran berbasis AI seperti, *Google Gemini AI*, *Kahoot*, *Canva*, dan *Prezi*. Selain itu belajar memanfaatkannya untuk membuat proses belajar lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Pengembangan Materi Pembelajaran Digital  
Program ini akan membantu guru dalam mengakses dan mengembangkan materi pembelajaran digital yang relevan dan berkualitas tinggi.
5. Pengembangan Sistem Evaluasi Kompetensi Guru

Guru MI Muhammadiyah Tambaksari diharapkan bisa meningkatkan kompetensinya, menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

**Metode dan tahapan pelaksanaan** pengabdian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Penjelasan tahapan pelaksanaan pengabdian tersebut, sebagai berikut:

1. Persiapan dan Perencanaan

Tahap ini dilakukan selama 2 minggu. Langkah pertama melakukan survei dan wawancara dengan para guru di MI Muhammadiyah Tambaksari untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap teknologi AI sebagai dasar perencanaan pelatihan. Setelah itu menyusun materi. Setelah materi jadi, langkah berikutnya koordinasi dengan pihak sekolah dan mengadakan rapat koordinasi dengan kepala sekolah serta guru untuk menyepakati jadwal pelatihan, kebutuhan fasilitas, dan dukungan teknis yang diperlukan.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan selama 4 minggu dengan 4 sesi. **Sesi 1**, pengenalan AI dan potensinya dalam pendidikan, guru akan diperkenalkan pada aplikasi sederhana yang memanfaatkan AI. **Sesi 2**, pelatihan desain pembelajaran interaktif berbasis AI, yaitu melakukan lokakarya di mana guru dilatih untuk membuat materi pembelajaran digital interaktif berbasis AI, menggunakan alat seperti *Kahoot!* dan sejenisnya. **Sesi 3**, penerapan platform dan aplikasi AI dalam pembelajaran, Mengadakan pelatihan tentang cara menggunakan platform digital seperti *Google AI Education*, *Kahoot*, *Canva for education*, dan *Prezi*. **Sesi 4**, evaluasi dan umpan balik untuk mengoptimalkan penggunaan AI, yaitu mengadakan sesi evaluasi di mana guru-guru mempresentasikan materi pembelajaran yang mereka buat dan menerapkan metode yang dipelajari selama pelatihan. Umpan balik diberikan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan penggunaan AI.

3. Implementasi di Kelas

Tahap ini dilaksanakan selama 2 minggu. Kegiatannya berupa penerapan materi pembelajaran berbasis AI di kelas, yaitu guru mulai menerapkan materi pembelajaran interaktif berbasis AI di kelas. pendampingan dan monitoring, yaitu Tim pengabdian melakukan pendampingan kepada guru saat menerapkan teknologi AI di kelas. Dan yang terakhir evaluasi efektivitas pembelajaran berbasis AI dengan menggunakan umpan balik dari siswa dan guru.

4. Tindak Lanjut dan Penyebaran Hasil

Tahap ini merupakan tahap terakhir dan dilaksanakan selama 4 minggu dengan kegiatan penyusunan laporan akhir dan publikasi hasil. Laporan berupa video kegiatan, artikel ilmiah, artikel publikasi di media masa, dan juga Haki.

**Program ini dilaksanakan** di MI Muhammadiyah Tambaksari Bloro. Pelaksanaannya dimulai dari perencanaan hingga penyebaran hasil, yaitu pada **bulan Januari hingga Juni tahun 2025**, khusus untuk **pelaksanaan pelatihan dimulai bulan Maret hingga April**, secara bertahap dan **diikuti oleh 12 Guru**.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Persiapan dan Perencanaan Pelatihan

Tahap awal pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan survei dan wawancara terhadap 12 guru di MI Muhammadiyah Tambaksari kabupaten Bloro. Hasil survei menunjukkan bahwa 67% guru belum memiliki atau masih minim pemahaman yang memadai tentang konsep AI dan penerapannya dalam pembelajaran.



Gambar 1. Wawancara bersama guru MI Muhammadiyah Tambaksari

Guru-guru umumnya hanya mengenal media digital dasar seperti *PowerPoint*, dan belum menggunakan platform AI secara langsung. Berikut tabel tingkat pemahaman guru terhadap AI sebelum pelatihan:

**Tabel 1. Tingkat Pemahaman Guru terhadap AI sebelum Pelatihan**

No	Aspek yang Dinilai	Persentase Guru Memahami (%)
1	Pengertian dasar AI	41%
2	Contoh aplikasi AI dalam pendidikan	58%
3	Penggunaan platform pembelajaran berbasis AI	33%
4	Kemampuan membuat konten berbasis AI	33%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dalam kegiatan diperoleh informasi mengenai pemahaman Guru mengenai penggunaan AI dalam kegiatan pembelajaran sebesar 41% dan masih dibutuhkan pemahaman hingga mendalam untuk meningkatkan pengetahuan terhadap pemahaman AI tersebut, berikutnya mengenai aplikasi-aplikasi yang telah digunakan oleh guru hanya sebatas power point saja, meskipun

Guru dirasa familiar terhadap beberapa aplikasi-aplikasi AI namun secara praktik belum menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam kegiatan ini, Pelatihan disusun dengan pendekatan bertahap dimulai dari pengenalan konsep hingga praktik langsung. Tim menyusun materi pelatihan mengenai Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis AI (*Artificial Intelligence*), dan lembar kerja praktik. Kemudian melakukan koordinasi dengan kepala madrasah, sehingga menghasilkan kesepakatan jadwal pelatihan dan kebutuhan logistik, termasuk penyediaan perangkat laptop, LCD, dan koneksi internet.

## 2. Pelaksanaan Pelatihan



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 4 minggu yang dibagi menjadi 4 sesi, dengan uraian kegiatan seperti pada tabel berikut ini :

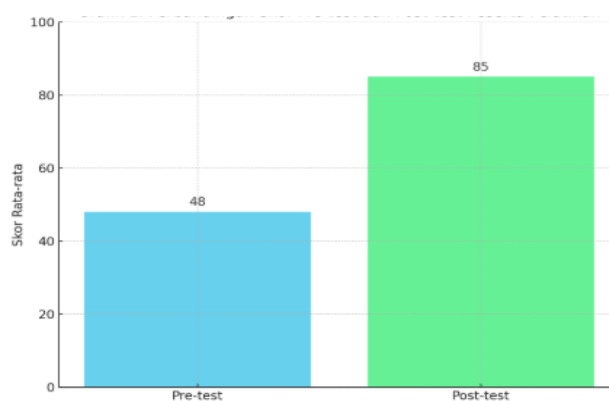
**Tabel 2. Rangkaian pelaksanaan pelatihan**

No	Sesi	Kegiatan	Kegiatan
1	Sesi Pertama	Pengenalan Aplikasi AI dan potensinya dalam pendidikan	Peserta diperkenalkan pada konsep AI dan beberapa aplikasi praktis seperti Gemini AI, Kahoot, Prezi, dan Canva. Antusiasme guru tinggi, terlihat dari banyaknya pertanyaan terkait penerapan di kelas.
2	Sesi Kedua	Pelatihan desain pembelajaran interaktif berbasis AI	Guru dilatih membuat konten pembelajaran berbasis AI. Hasil lokakarya menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun kuis interaktif melalui kahoot dan membuat konten visual edukatif melalui Canva.
3	Sesi Ketiga	Penerapan Platform dan Aplikasi AI dalam Pembelajaran	Para guru berhasil menggunakan platform Gemini AI, Kahoot, Prezi, dan Canva untuk membuat dan menyajikan materi pembelajaran. Guru kelas III bahkan berhasil membuat pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis AI dengan dukungan video interaktif.

4	Sesi Keempat	Pelaksanaan Evaluasi dan Umpan balik Kegiatan	Guru mempresentasikan hasil produk media pembelajaran digital. Evaluasi formatif menunjukkan bahwa 91% peserta mengalami peningkatan kompetensi dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif. Umpan balik diberikan secara langsung dan berbasis rubrik penilaian kualitas konten, interaktivitas, dan kesesuaian materi.
---	--------------	---	--

Setelah sesi pelatihan dilaksanakan, maka evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru. berikut grafik perbandingannya:

**Grafik 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan**



(Keterangan: skor rata-rata pre-test= 53; skor rata-rata post-test=88)

Grafik menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 35 poin pada skor rata-rata peserta setelah mengikuti pelatihan. Ini menandakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru secara nyata.

### 3. Implementasi di Kelas

Seminggu setelah pelatihan, guru mulai menerapkan materi berbasis AI di kelas masing-masing. Implementasi dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 dan 3, PAI di kelas 2 dan 4, IPAS di kelas 5 dan 6.



Gambar 3. Implementasi di kelas

Observasi menunjukkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis AI**

Aspek yang Dinilai	Persentase Siswa Menyukai (%)
Media pembelajaran lebih menarik	92%
Materi lebih mudah dipahami	85%
Menjadi lebih aktif selama pembelajaran	88%
Ingin belajar dengan media serupa lagi	95%

Implementasi ini memperlihatkan bahwa penggunaan AI bukan hanya berdampak pada efektivitas guru, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Monitoring oleh tim PkM dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara tindak lanjut. Guru kelas II melaporkan bahwa penggunaan kuis AI meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi.

#### **4. Tindak Lanjut dan Penyebaran Hasil**

Pada tahap akhir, tim menyusun laporan hasil kegiatan, video dokumentasi, serta artikel ilmiah untuk publikasi. Sebagaimana konten juga dipersiapkan untuk pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HaKI), khususnya materi pelatihan AI untuk guru madrasah. Hasil pengabdian dipresentasikan dalam forum KKG MI tingkat korwil, dengan harapan dapat direplikasi di madrasah lain di kabupaten Blora.

#### **Pembahasan**

Hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di MI Muhammadiyah Tambaksari menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru terhadap pemanfaatan teknologi pada pendidikan dasar. Hasil ini menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi digital, khususnya Gemini AI, Canva, Prezi, dan Kahoot. Peningkatan ini mencerminkan meningkatnya pengetahuan guru tentang AI dan manfaatnya dalam dunia pendidikan. Melalui praktik langsung dalam merancang konten pembelajaran interaktif, para guru juga mengalami peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berbasis teknologi.

Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kapasitas teknis guru, tetapi juga memperkuat sejumlah teori penting dalam literatur pendidikan digital yang menjadi fondasi pengembangan profesi guru di abad ke-21. Salah satu teori utama yang dikukuhkan dalam kegiatan ini adalah kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) sangat penting bagi guru abad 21 (Agustina et al., 2023). Dalam hal ini, guru yang efektif adalah guru yang mampu mengintegrasikan tiga jenis pengetahuan utama secara sinergis antara pengetahuan tentang teknologi, pengetahuan pedagogis dan pengetahuan konten materi pelajaran. Ketiga aspek ini harus saling terintegrasi agar pembelajaran yang dihasilkan menjadi bermakna, relevan, dan kontekstual bagi siswa.

Temuan ini juga mendukung pandangan dari UNESCO (2022) bahwa transformasi digital dalam pendidikan dasar harus dimulai dari peningkatan kapasitas guru dan dukungan lingkungan belajar yang memadai (Organización de la Naciones Unidas para la Educación, 2021). Intervensi pelatihan yang dilakukan menunjukkan bahwa sekolah berbasis madrasah pun bisa mengadopsi teknologi AI secara optimal jika diberikan pendampingan yang tepat.

Konteks pendidikan karakter dan kompetensi abad 21, penerapan AI juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Melalui penggunaan *Gemini AI*, *Canva*, *Prezi* untuk membuat konten pembelajaran dan *Kahoot* untuk evaluasi interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima materi pasif, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat dalam proses belajar. Melalui penerapan Gemini AI, guru tidak hanya

menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa dalam menyampaikan pertanyaan, merespon konten interaktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pelajaran penting bahwa inovasi pendidikan yang berbasis teknologi tidak harus dimulai dari institusi besar atau kota besar. Justru dari sekolah-sekolah seperti madrasah, praktik inovasi bisa tumbuh dengan pendekatan kontekstual, reflektif, dan kolaboratif. Keberhasilan pelatihan ini juga membuka peluang untuk replikasi di sekolah-sekolah lain, dengan catatan pendekatan yang digunakan harus menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan lokal.

## KESIMPULAN

Program pelatihan desain pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di MI Muhammadiyah Tambaksari kabupaten Blora, berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru. Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis AI di kelas terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Respon siswa yang sangat positif terhadap media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa teknologi AI dapat menjadi solusi strategis dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Program ini dapat direplikasi di madrasah lainnya untuk mendukung transformasi pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar, khususnya di daerah pedesaan.

## PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada RisetMu atas dukungan pendanaan dan fasilitas program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada STAI Muhammadiyah Blora sebagai institusi yang memberikan dukungan akademik dan administrasi dalam pelaksanaan program. Penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada MI Muhammadiyah Tambaksari, Kabupaten Blora, atas kesediannya menjadi mitra kegiatan serta antusiasme para guru dalam mengikuti pelatihan. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim yang telah bekerja keras dan berkolaborasi demi terlaksananya program ini dengan baik. semoga kontribusi semua pihak menjadi amal jariyah dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. Z., Nuryani, N., & Dewi, R. S. (2023). Rancangan dan penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 9288–9294.
- Apriliani, D. (2024). Penggunaan artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 15–21. <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v7i1.33262>
- Bayu Gumilar, E. (2023). *REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION TO ELEMENTARY SCHOOL: (A Study of Basic Understanding Of Indonesia Through Crossswod Puzzle Games)*. 1, 126–138.
- Damayanti, Karisma. (2022). Eksplorasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Mi Ma'arif Beton. *Jurnal Istifkar*. ISSN 1979-2794 e-ISSN: 2655-6634.

- Dacholfany, M. I., Nasar, I., Zulfikar, M. R., Chayatun, Y. M., Wahyuningsih, D., & Sitopu, J. W. (2023). Program Pelatihan Guru Lintas Provinsi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Communnity Development Journal*, 4(2), 4513–4524.
- Khadafi, M., Nasaruddin, N., Usman, U., & ... (2024). Pkm Pemanfaatan Teknologi Ai Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Smkn 2 Takalar. ... *Collaboration Journal of ...*, 4(1), 46–53. <http://icjcs.esc-id.org/index.php/home/article/view/158%0Ahttp://icjcs.esc-id.org/index.php/home/article/download/158/168>
- Lestari, D. A. (2024). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>
- Mardikawati, B., Diharjo, N. N., Saifullah, S., Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Mendeley Untuk Penyusunan Karya Ilmiah: Pelatihan Interaktif Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11453–11462. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22460>
- Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la C. y la C. (2021). El camino hacia la educación integral en sexualidad: informe sobre la situación en el mundo. In *El camino hacia la educación integral en sexualidad: informe sobre la situación en el mundo; resaltando información clave*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377963\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377963_spa)
- Pambudi, A. Y., Syafi'i, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., Bulqiyah, H., Prayogo, L. M., Widodo, M., Apriono, D., Sukisno, Syahrial, M. F., Supriatna, U., & Zaki, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 1–8.
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3), 18–24. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i3.726>
- Pristiansyah, Pranandita, N., Haritsah Amrullah, M., & Hasdiansah. (2022). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JURNAL DAMARWULAN Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Rahayu, S., Al Hadi, K., Wahyudi, & Sutrio. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 1268–1271. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i4.6601>
- Sukarno, S., Ramadhika, B., & Karma, C. P. F. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar sebagai Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 314–321. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.3815>
- Tirtoni, F. (2020). PKM Pelatihan Platform Aplikasi Digital Literacy School Berbasis Artikulasi Intelegensi (Ai) Bagi Guru SD: Optimalisasi Platform Rumah Belajar Ditengah Pandemi COVID–19. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 4(1), 45–54. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/abadimas/article/download/2308/2143%0Ahttps://>

doi.org/10.36456/abadimas.v4.i1.a2308%0Ahttps://core.ac.uk/download/333841975.pdf  
%0Ahttps://lens.org/029-587-546-198-02X

Yeri Utami, M. (2022). *Kreativitas Guru Akidah Akhlak Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan*1(2), 1–23.  
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/128/pdf>

Yim, I. H. Y., & Su, J. (2024). Artificial intelligence (AI) learning tools in K-12 education: A scoping review. In *Journal of Computers in Education* (Issue 0123456789). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00304-9>