

Pelatihan pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendukung implementasi *deep learning* bagi guru bahasa indonesia

Ari Kusmiatun¹, Kastam Syamsi¹, Fitria Wiyarti Nindyaningrum¹, Mia Awaliyah¹, Fathul Hidayati¹, Denny Indria Ferawati¹

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Koresponden e-mail: arik@uny.ac.id

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru Bahasa Indonesia dalam menggunakan AI secara aktif, kreatif, dan inovatif media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di era pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*. Kegiatan diikuti oleh 40 guru Bahasa Indonesia MTs dan MA Kabupaten Bantul. Program ini bekerja sama dengan MGMP Bahasa Indonesia MTs Kab. Bantul dan didukung oleh Dinas Pendidikan Departemen Agama Kab. Bantul. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Mei 2025 secara luring di MAN 3 Bantul, berlanjut penugasan dan pendampingan, lalu bertemu lagi secara daring pada 16 Juni 2025. *Output* dari kegiatan ini yaitu rancangan pembelajaran yang dibuat oleh peserta dengan memasukkan unsur AI yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, hasil evaluasi kepuasan menunjukkan bahwa peserta kegiatan ini menilai kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka khususnya menambah wawasan dan membuat pembelajaran bahasa akan semakin menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *artificial intelligence*, *deep learning*, pembelajaran berbasis proyek, mata pelajaran bahasa indonesia

Training on the utilization of artificial intelligence (AI) in project-based learning to support the implementation of deep learning for Indonesian Language Teachers

Abstract

This training aims to train Indonesian language teachers in using AI actively, creatively, and innovatively as artificial intelligence-based learning media in the era of learning with a deep learning approach. The activity was attended by 40 Indonesian language teachers from MTs and MA in Bantul Regency. This program is in collaboration with the MGMP Bahasa Indonesia MTs, Bantul Regency and supported by the Department of Education, Department of Religious Affairs, Bantul Regency. The training activity was held on Tuesday, May 27, 2025, offline at MAN 3 Bantul, followed by assignments and mentoring, then met again online on June 16, 2025. . The output of this activity is a learning design created by participants by incorporating AI elements integrated into project-based learning. In addition, the results of the satisfaction evaluation showed that participants considered this activity very beneficial for them, especially increasing insight and making language learning more interesting and enjoyable.

Keywords: *artificial intelligence (ai), deep learning, project-based learning, indonesian subject*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era 4.0 berfokus pada otomatisasi dan data yang terhubung melalui *Internet of Things (IoT)*, kecerdasan buatan (AI), *big data*, dan teknologi cloud. Ini menciptakan sistem produksi yang lebih cerdas dan terintegrasi, dengan fokus pada adaptasi dan analisis data real time (Harry & Jati, 2023). Sebagian besar aspek kehidupan bergantung pada teknologi. Misalnya cara orang berkomunikasi, bersosialisasi, berbelanja, bekerja, bahkan proses belajar di sekolah juga telah terpengaruh dan bergantung pada kemajuan teknologi (Rifky, 2024). Teknologi telah merambah ke semua sektor, termasuk dalam sektor pendidikan. Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan signifikan dan transformasi dalam cara belajar dan mengajar (Saputra dkk, 2023). Kehadiran teknologi seperti buku teks digital, video edukatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif merupakan beberapa contoh dampak perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah diakses. Melalui teknologi, siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual atau mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep abstrak melalui simulasi yang mendalam dengan virtual reality dan augmented reality (Pahrijal dan Priyana, 2023).

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah *Artificial Intelligence (AI)*. Secara umum, kecerdasan buatan bertujuan untuk menciptakan mesin yang dapat meniru atau melebihi kemampuan manusia dalam mengerjakan tugas-tugas yang memungkinkan otomatisasi dan pengolahan data yang lebih cerdas dan efisien. Selain penggunaan teknologi AI yang saat ini merambah pesat di dunia pendidikan, istilah *Deep Learning*, sebuah pendekatan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat retensi pengetahuan jangka panjang (Mailani, 2025). *Deep Learning* menekankan pemahaman mendalam melalui tiga elemen utama yaitu *meaningful learning* memastikan siswa memahami makna dari apa yang dipelajari, *mindful learning* mendorong kesadaran aktif dalam proses belajar, dan *joyful learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil diskusi awal dengan mitra, yakni MGMP Bahasa Indonesia Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Bantul, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat pemanfaatan media pembelajaran AI dalam pembelajaran berbasis proyek yang mendukung penerapan *deep learning*. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan pemahaman guru tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran dan tantangan dalam implementasi PjBL yang mendukung *deep learning*. Selain itu, adanya kendala dalam pemecahan masalah siswa dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat (Ayuningrum, 2024). Sebagian besar guru di tingkat MTs dan MA belum memiliki pemahaman yang memadai tentang penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam bidang pendidikan. Guru masih menghadapi kendala dalam hal pemanfaatan TIK, pemahaman pola pikir keilmuan, dan kemampuan menstimulasi eksplorasi konseptual siswa (Jumrawati, 2025). Hal ini mengakibatkan rendahnya integrasi AI dalam proses pembelajaran PjBL. Guru sering menghadapi kendala dalam merancang dan menerapkan PjBL yang efektif untuk mendorong penerapan *deep learning*. Kendala tersebut meliputi keterbatasan sumber daya, waktu, dan pengetahuan tentang pemanfaatan media kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran berbasis proyek yang mendukung *deep learning*.

Integrasi AI dalam proses pembelajaran berbasis proyek dapat memperkuat implementasi *deep learning*. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam proyek nyata yang menuntut penerapan pengetahuan dan keterampilan secara mendalam. Optimalisasi penggunaan AI sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

memungkinkan untuk menganalisis data kompleks, mensimulasikan skenario, dan mengembangkan solusi inovatif, sehingga memperkaya pengalaman belajar (Zebua, 2024). Pelatihan bagi guru MTs dan MA dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI tidak hanya meningkatkan kompetensi teknologi, tetapi dapat mendukung penerapan *deep learning* melalui PjBL. Implementasi *deep learning* dalam pendidikan dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam dan mampu menerapkannya dalam situasi nyata (Sari dan Arta, 2025). Hal ini tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa secara mendalam. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru MGMP Bahasa Indonesia MTs dan MA di Kabupaten Bantul agar mampu mengintegrasikan teknologi AI dan *deep learning* dalam pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pemanfaatan AI di dunia pendidikan tidak lepas dari kendala-kendala yang dihadapi oleh pengguna, baik kendala teknis maupun yang berkaitan dengan kemahiran guru dalam memanfaatkannya. Berdasarkan hal tersebut, penting bagi guru untuk mendapatkan solusi yang menyeluruh dan mendalam agar dapat mengatasi kendala-kendala yang dialami. Langkah yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala ini adalah dengan memberikan pelatihan dan pengembangan kompetensi teknologi kepada guru. Pelatihan terbukti dapat meningkatkan profesionalisme guru, sekaligus memacu semangat kerja mereka dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Sabon, 2019). Dengan pelatihan yang memadai, guru akan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi ini dan mampu mengidentifikasi bagaimana AI dapat diintegrasikan dengan materi yang mereka ajarkan. Pelatihan akan membekali guru dalam penguasaan pengetahuan tentang: (1) konsep *Artificial Intelligence* (AI) dan pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2) konseptual pendekatan *deep learning* dengan model pembelajaran berbasis proyek, dan (3) berbagai media dan bahan ajar dengan pemanfaatan AI dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. Selain pemahaman secara pengetahuan, solusi dalam kegiatan ini adalah pembekalan secara pengalaman dan praktik nyata peserta dalam mengembangkan media dan bahan ajar dengan AI dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam. Dengan demikian melalui kegiatan ini, guru akan diberi pengalaman untuk: (1) membuat media dan bahan ajar dengan AI, (2) menerapkan teknologi untuk berbagai aktivitas pembelajaran proyek berbasis pendekatan *deep learning*. Hal tersebut akan nampak dalam rancangan pembelajaran yang dibuat oleh peserta dengan memasukkan unsur AI yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Pelatihan yang akan dilakukan dibuat secara sistematis, dari konsep teoretis hingga praktis dan pendampingan oleh tim.

Tujuan kegiatan ini yaitu melatih guru-guru dalam menggunakan secara aktif, kreatif, dan inovatif media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di era pembelajaran dengan pendekatan *deep learning*. Melalui kegiatan praktik secara langsung, guru diharapkan mampu mengembangkan daya kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Setelah mampu menguasai materi dan praktik, guru-guru diharapkan terus berinovasi dan memiliki inovasi dalam membuat media pembelajaran berbasis *Artificial intelligence* (AI) yang selaras dengan konsep *deep learning*. Dampak lanjutannya adalah guru akan menerapkan media pembelajaran berbasis *Artificial intelligence* (AI) saat mengajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah agar siswamemiliki pengalaman mengajar yang mendalam.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bekerja sama dengan MGMP Bahasa Indonesia MTs Kab. Bantul dan didukung oleh Dinas Pendidikan Departemen Agama Kab. Bantul. Khalayak sasaran kegiatan adalah perwakilan guru bahasa Indonesia Mts dan MA di wilayah Kabupaten Bantul, sejumlah 40 orang, yang nantinya diharapkan mereka dapat menyebarluaskan ilmu dari kegiatan ini ke teman guru lainnya. Kegiatan akan dilaksanakan di Bantul, tepatnya di salah satu sekolah sesuai kesepakatan guru-guru peserta. Kegiatan pelatihan dan pendampingan akan dilakukan secara luring dan daring. Materi yang akan disampaikan pada pelatihan yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran berbasis projek untuk mendukung implementasi *deep learning*. Kegiatan akan mencakup penyajian materi (ceramah), praktik terbatas, praktik penyusunan RPP/Modul ajar, penerapan/aplikasi hasil pelatihan, pendampingan tim, dan evaluasi refleksi. Peran mitra dalam hal ini adalah sebagai koordinator peserta dan fasilitator kegiatan.

Peserta kegiatan dipilih oleh mitra dan program persiapan dari awal di lapangan dilakukan oleh mitra. Sementara tim pengabdian berperan untuk menjadi pemateri dan pendamping dalam kegiatan ini. Mahasiswa membantu pelaksanaan program dan mengamalkan ilmunya dalam membantu kegiatan ini. Secara umum kegiatan terbagi atas tahap perencanaan atau persiapan yang dilakukan tim pengabdian dan mitra. Selanjutnya kegiatan pelaksanaan program oleh tim pengabdian sesuai rancangan yang ada. Kegiatan akhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi proses, evaluasi hasil kegiatan, dan evaluasi kebermanfaatan program kegiatan bagi masyarakat sasaran. Evaluasi proses dilakukan saat pelatihan berlangsung melalui pengamatan dan evaluasi secara langsung dari tanggapan para peserta. Sementara evaluasi hasil dilihat dari hasil praktik peserta. Bukti keberhasilan kegiatan pelatihan yaitu guru mampu memanfaatkan dan membuat media pembelajaran berbasis *Artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran berbasis projek guna mendukung implementasi *deep learning*. Sementara evaluasi kebermanfaatan dilakukan dengan memberikan refleksi ke peserta atas kegiatan yang dilakukan dan manfaatnya bagi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di wilayah Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan sasaran utama para guru Bahasa Indonesia jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA). Pelatihan berlangsung selama dua hari secara luring pada 27 Mei 2025, dan dilanjutkan dengan satu pertemuan daring pada 16 Juni 2025. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 40 orang guru aktif yang menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki kompetensi dasar dalam penggunaan teknologi digital. Pada pertemuan pertama, metode pelaksanaan pelatihan terbagi menjadi beberapa tahapan bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada peserta. Tahap pertama dimulai dengan sesi pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber. Materi yang disampaikan membahas perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, konsep pendekatan *deep learning*, model pembelajaran berbasis projek, serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta tidak hanya mendengarkan, namun dapat terlibat aktif dalam sesi tanya jawab dan diskusi bersama. Tahap berikutnya adalah sesi praktik, peserta mengembangkan rancangan pembelajaran

berbasis AI sesuai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan yang dilakukan secara praktik langsung mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta kerja sama peserta dalam proses belajar dan memahami agar tidak hanya fokus pada pemaparan teori (Pahlevi, 2021). Dengan adanya praktik langsung, peserta diharapkan dapat menerapkan teori yang didapat guna mendesain pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pada pertemuan kedua, pelatihan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom. Kegiatan ini berfokus pada presentasi dan refleksi hasil karya seluruh peserta berupa rancangan pembelajaran yang dibuat oleh peserta dengan memasukkan unsur AI yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Sesi ini mencakup diskusi kelompok kecil yang memungkinkan seluruh peserta mendapatkan masukan dari rekan sejawat dan tim secara langsung. Kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Evaluasi sebagai bentuk penilaian pelaksanaan pelatihan yang dilakukan di akhir sesi kegiatan untuk mengetahui pemahaman dan respon peserta terhadap keseluruhan pelaksanaan pelatihan (Prabowo dkk, 2023). Selain itu, observasi terhadap keterlibatan peserta dalam sesi diskusi, praktik, dan kualitas produk rancangan pembelajaran dengan memasukkan unsur AI yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek menjadi bagian dari evaluasi. Pelatihan ini didukung oleh media pendukung seperti modul pelatihan, lembar kerja peserta, serta perangkat digital seperti laptop dan koneksi internet.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bekerja sama dengan MGMP Bahasa Indonesia MTs Kab. Bantul dan didukung oleh Dinas Pendidikan Departemen Agama Kab. Bantul. Khalayak sasaran kegiatan adalah perwakilan guru bahasa Indonesia MTs dan MA di wilayah Kabupaten Bantul, sejumlah 40 orang, yang nantinya diharapkan mereka dapat menyebarluaskan ilmu dari kegiatan ini ke teman guru lainnya. Kegiatan akan dilaksanakan di Bantul, tepatnya di MAN 3 Bantul sesuai kesepakatan guru-guru peserta. Kegiatan pelatihan dan pendampingan akan dilakukan secara luring dan daring. Materi yang akan disampaikan pada pelatihan yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial intellegence* (AI) dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendukung implementasi *deep learning*. Kegiatan akan mencakup penyajian materi (ceramah), praktik terbatas, praktik penyusunan RPP/Modul ajar, penerapan/aplikasi hasil pelatihan, pendampingan tim, dan evaluasi refleksi.



Gambar 12. Pembukaan pelatihan oleh ketua pelaksana



Gambar 13. Sesi kegiatan penyampaian materi

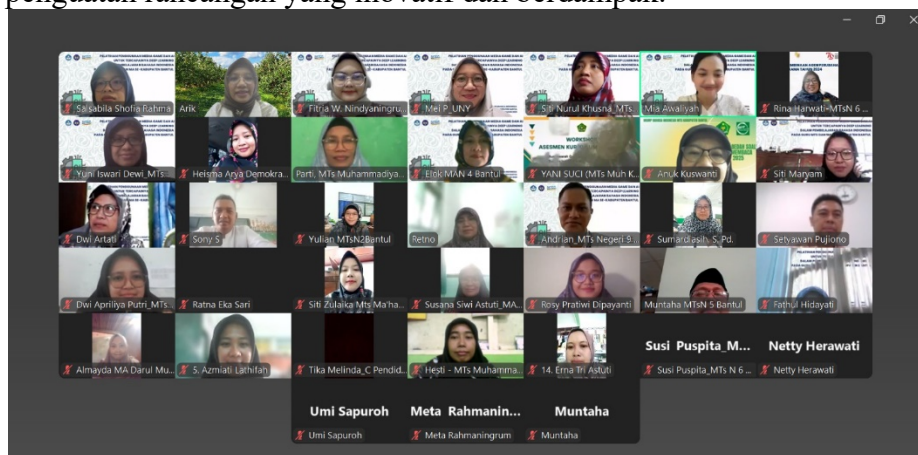
Pada pelaksanaan pelatihan hari pertama pada hari Selasa, 27 Mei 2025 secara luring di MAN 3 Bantul. Tim membagi dalam tiga sesi kegiatan, kegiatan pertama sesi penyampaian materi dan tanya jawab yakni perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, konsep pendekatan *deep learning*, model pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan *Artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini bertujuan agar peserta memahami konsep *deep learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif. Pemaparan tentang pembelajaran berbasis proyek disampaikan untuk menunjukkan bahwa proses belajar dapat diarahkan pada pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa (AI, 2024). Selanjutnya, pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperkenalkan sebagai solusi inovatif yang dapat mendukung perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, hingga evaluasi secara lebih efektif. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif ketika sesi tanya jawab, terutama saat membahas penggunaan aplikasi dan website yang dinilai sangat membantu dalam penyusunan materi ajar, penulisan kreatif, serta pembuatan media pembelajaran. Sesi ini menjadi fondasi penting bagi peserta untuk memahami *deep learning*, model pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan *Artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, membangun kesiapan mereka sebelum memasuki tahap praktik langsung.

Pada kegiatan kedua yakni praktik langsung membuat materi dan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan AI; menyusun RPP/modul ajar berbasis pendekatan *Deep Learning* dan model pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan teknologi; pembelajaran berbasis pendekatan *Deep Learning* dan model pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman peserta melalui praktik langsung dalam memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai bagian dari proses pembelajaran berbasis proyek. Pada sesi ini tim berperan sebagai pendamping untuk memantau kemajuan dan sebagai koordinator di setiap kegiatan (Dwiningrum dkk, 2024). Peserta diarahkan untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif yang tetap mengintegrasikan *deep learning* seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.



Gambar 14. Praktik membuat media pembelajaran

Pelatihan kedua dilanjutkan secara daring melalui platform Zoom pada 16 Juni 2025. Pertemuan ini difokuskan pada presentasi media dan scenario pembelajaran berbasis AI yang telah disusun guru. Pada sesi ini, setiap guru diminta memaparkan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang unjuk hasil, melainkan untuk mengetahui pemahaman guru dalam menerapkan materi secara nyata. Sesi pendampingan yang diberikan dapat membantu memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan terus dikembangkan dan diterapkan dalam praktik sehari-hari. Pendampingan tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menciptakan komunitas pembelajaran profesional yang saling mendukung (Wijaya dkk, 2025). Melalui sesi ini, peserta akan memperoleh umpan balik dari tim dan rekan sejawat mengenai rancangan yang disusun sehingga memperkaya pemahaman, membuka ruang refleksi, dan penguatan rancangan yang inovatif dan berdampak.



Gambar 15. Sesi pendampingan daring

Keberhasilan sebuah pelatihan bisa berbanding lurus dengan kepuasan peserta dalam mengikuti pelatihan baik terhadap fasilitatornya maupun terhadap penyelenggaranya (Meirejeki dkk, 2022). Keberhasilan kegiatan ini meliputi kerjasama antara pelaksana dan sasaran, kerjasama tim pelaksana, kompetensi pemateri yang sesuai (Susilowati dkk, 2025). Untuk memastikan hal tersebut perlu diadakan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan sehingga diketahui keberhasilan pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi angket diperoleh gambaran bahwa pelatihan ini memiliki tingkat kebermanfaatan yang sangat tinggi oleh guru Bahasa Indonesia MTs dan MA Kabupaten Bantul. Tim melakukan evaluasi pasca-pelatihan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan perubahan yang diharapkan (Kusdarini dkk, 2024).



Gambar 16. Foto bersama peserta pelatihan

Pada aspek kesesuaian topik, sebanyak 91,7% peserta menyatakan sangat setuju bahwa topik pelatihan sesuai dengan kebutuhan dalam menunjang pembelajaran yang diampu. Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran untuk mendukung implementasi *deep learning*, dinilai sangat relevan dengan tantangan dan kebutuhan guru Bahasa Indonesia di era digital. Kecerdasan buatan memiliki potensi yang besar dalam dunia pendidikan, diantaranya untuk meningkatkan efisiensi pengajaran, mendukung pembelajaran yang lebih personal (Fajriati dkk, 2024). dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa topik pelatihan sangat relevan dengan tantangan yang dihadapi guru di era digital, khususnya dalam mengintegrasikan AI untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada aspek teknis pelaksanaan, sebagian besar (58,3%) peserta menyatakan bahwa waktu pelaksanaan sudah tepat dan sesuai, dengan 37,5% menyatakan sangat setuju. Pada kualitas penyampaian materi, seluruh peserta merasa bahwa materi yang disampaikan cukup jelas dan sesuai dengan topik kegiatan, dengan rincian 41,7% sangat setuju dan 58,3% setuju. Pemateri dinilai mampu memotivasi peserta dengan baik, terbukti dari 83,3% peserta menyatakan setuju dan lainnya sangat setuju. Selain itu, alur penyampaian materi dinilai sudah runtut dan sesuai dengan kebutuhan guru, dengan 25% peserta sangat setuju dan 75% setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa aspek substansi dan teknis pelaksanaan, pelatihan ini berjalan efektif dan sesuai dengan harapan peserta. Antusiasme peserta terlihat tidak hanya pada sesi tatap muka, namun juga pada sesi presentasi secara daring. Pola kombinasi pemaparan materi, praktik, dan presentasi hasil dapat meningkatkan partisipasi peserta,

selaras dengan temuan Yana (2024) bahwa metode pelatihan berbasis praktik lapangan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru.

Pada pengaruh terhadap kompetensi, kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam pemanfaatan AI untuk pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dibuktikan dengan 75% peserta menyatakan setuju bahwa keterampilan mereka dalam membuat media dengan memanfaatkan AI meningkat, dan 25% lainnya setuju. Wawasan guru terhadap konsep *deep learning*, media ajar, dan pemanfaatan AI meningkat secara signifikan dengan rata-rata keseluruhan lebih dari 90% respon memberikan penilaian positif. Kegiatan ini menambah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam mempersiapkan pembelajaran di sekolah (Okryanida dan Astuti, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memenuhi tujuan utama guna meningkatkan keterampilan dan pedagogis guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis proyek.

Aspek kepuasan peserta terhadap pelatihan menyatakan bahwa 70,8% menyatakan puas. Bahkan, semua peserta menginginkan adanya pelatihan serupa di masa mendatang. Kegiatan pelatihan tidak hanya berfokus pada peningkatan penguasaan materi tentang model pembelajaran inovatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kesadaran guru akan pentingnya melakukan perbaikan praktik pembelajaran (Inggriyani dkk, 2020). Guru menjadi lebih termotivasi untuk menerapkan *deep learning* dan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlunya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas serta menciptakan suasana belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan.

Mayoritas peserta mengusulkan topik mengenai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (50%), pengembangan materi pembelajaran (33,3%) dan instrumen penilaian hasil belajar (8,3%). Terkait model kegiatan yang paling diinginkan adalah pelatihan untuk guru (75%) sebagai bentuk pengembangan kompetensi yang paling dibutuhkan, sementara sisanya 12,5% mengusulkan adanya ajang lomba untuk guru maupun siswa. Pemberdayaan adanya kegiatan-kegiatan bagi guru sebagai sebuah strategi yang dibutuhkan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan baru sehingga membuat guru mampu untuk mengatasi segala macam persoalan yang terjadi dalam proses belajar mengajar di sekolah (Safitri dkk, 2022).

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil memenuhi kebutuhan peserta pelatihan yakni guru Bahasa Indonesia. Keinginan peserta untuk mengikuti pelatihan lanjutan menjadi indikator penting bahwa kegiatan ini relevan, aplikatif, dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi dan penguatan keterampilan abad 21. Hal ini sejalan dengan pendapat Muthmainnah (2025) bahwa penting bagi guru untuk mengikuti program pelatihan berkelanjutan, baik dalam bentuk kursus, workshop, maupun seminar yang fokus pada peningkatan keterampilan digital. Melalui program-program tersebut, guru tidak hanya belajar tentang teknologi terbaru dan aplikasi pendidikan yang bermanfaat, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berbagi pengalaman serta strategi pembelajaran secara kolektif. Guru diberikan ruang dan dukungan agar dapat menciptakan atau mengadopsi pendekatan pembelajaran yang baru dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar (Bustamin dkk, 2023). Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dikembangkan dan direplikasi dengan topik yang lebih spesifik, mendalam, dan adaptif terhadap kebutuhan guru serta perkembangan kurikulum. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa guru-guru Bahasa Indonesia MTs dan MA di Kabupaten Bantul sebagai peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan yang

dilaksanakan oleh Tim PkM dosen berkegiatan di luar kampus PBSI, FBSB, UNY. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran berbasis proyek dinilai efektif dan prositif dalam mendukung implementasi *deep learning* bagi guru Bahasa Indonesia. Implikasi temuan ini menunjukkan pentingnya program pengembangan serupa dengan mencakup materi yang spesifik serta pembelajaran yang inovatif untuk mendukung kompetensi guru di era perkembangan teknologi.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran memberikan bukti adanya peningkatan kompetensi dan pemahaman guru untuk mendukung implementasi *deep learning*. Seluruh peserta terlibat aktif dalam menerima materi yang disampaikan, dengan antusiasme tinggi yang terjaga selama rangkaian pelatihan. Keaktifan peserta diwujudkan dari keterlibatan dalam praktik langsung serta hasil luaran berupa rancangan pembelajaran yang dibuat oleh peserta dengan memasukkan unsur AI yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Hasil evaluasi kepuasan menunjukkan bahwa peserta kegiatan ini menilai kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka khususnya menambah wawasan dan membuat pembelajaran bahasa akan semakin menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan kompetensi praktis guru, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kerangka teoritik tentang pentingnya integrasi teknologi cerdas dalam sistem pendidikan berbasis praktik nyata. Perlu adanya pelaksanaan pelatihan lanjutan dengan pendampingan berkelanjutan serta penguatan praktik kolaboratif antar guru untuk mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus atas terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini, Tim PPM sampaikan kepada MGMP Bahasa Indonesia MTs Kab. Bantul atas kolaborasinya, Lembaga Pengabdian pada Masyarakat dan Penelitian (LPPMP), Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) UNY, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya (FBSB), dan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) telah memberikan kontribusi yang berarti dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Aziiz, M. S., & Kurnia, D. (2024). Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dan PBJL (Project Based Learning). *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2386-2400.
- Ayuningrum, YS, & Saputra, HJ (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPAS. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4 (2), 6960-6969.
- Bustamin, S., Triwati, I., & Fadhil, A. A. A. (2023). Pendampingan Pelatihan dalam Mengimplementasikan “Game Edukasi Mengenai Pendidikan Kewarganegaraan” di SMKN 1 Makassar. *As-Sidanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 417–440. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v5i2.417-440>
- Dwiningrum, S. I. A., Retnawati, H., & Raharjo, A. S. (2024). Pkm Bagi Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar (KKG SD) untuk Meningkatkan Resiliensi Literasi Dan

- Numerasi Siswa Berbasis Budaya di Kota Yogyakarta. *INOTEKS: Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni*, 28(2), 45-56.
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran berbasis peserta didik di era digital. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 71-85.
- Harry, A., & Jati, G. (2023). *Role of AI in Education Abstract. In Injurity: Interdisciplinary Journal and Humanity* (Vol. 2, Issue 3). <https://injurity.pusatpublikasi.id/index.php/in>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Jumrawati dan Karoluslina. (2025). Tinjauan Kompetensi Profesional Guru Bersertifikat Pendidik Terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Transformasi*, 11(1) 150-160.
- Kusdarini, E., Ali Masykur Fathurrahman, Chandra Dewi Puspitasari, Setiati Widiastuti (2024). Pelatihan Pemahaman Perlindungan Hak Hak Anak Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *INOTEKS: Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni*, 28(2), 39-44.
- Mailani, E., Rarastika, N., Jannah, M., Heriani, N. A., & Zendrato, W. E. (2025). Pemanfaatan Strategi Deep Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12349-12355.
- Meirejeki, I. N., Suarta, I. K., Widhari, C. I. S., & Artatanaya, I. G. L. S. (2022). Pelatihan Web dan Digital Marketing di Desa Wisata Blimbingsari, Kecamatan Melaya, Jembrana. *Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 69-80.
- Muthmainnah, A., Falasifah, F., Yadi, N., & Halimah, L. (2025). Strategi peningkatan kompetensi guru di era digital untuk sekolah dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 229-240.
- Pahlevi, M. R. (2021). Praktek Langsung Pada Materi Koperasi Sekolah dalam Upaya Pemberian Pengalaman Belajar Pada Siswa SMAN 1 Seputih Raman. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(4), 248-252.
- Pahrijal, R., & Priyana, Y. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 09).
- Prabowo, IPDAS, Purba, AA, Anwar, PGP, Hijriah, H., Lestari, R., & Yuniar, RA (2023). Pelatihan Canva untuk Mendukung Presentasi Karyawan Institut Teknologi Kalimantan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3 (2), 665-670.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 3742. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Sabon, S. S. (2019). Efektivitas Pelatihan Guru Melalui Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 11(3), 159–182. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v11i3.210>
- Safitri, TN, Hermawan, D., Husna, AF, & Sobri, AY (2022). Strategi Pemberdayaan Guru Dalam Meningkatkan Akuntabilitas Sekolah (Studi Kasus SMK Utama Kepanjen). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9 (2), 163-170.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika: Menyongsong Society 5.0.

- Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 5(2), 146–157.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Sari, AW, & Arta, DJ (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam: Suatu Inovasi Pendidikan. WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan), 13 (1), 121-126.
- Susilowati, S., Setyawarno, D., & Rahayu, D. P. (2025). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berpendekatan STEAM (Science Technology Engineering Art and Mathematics) untuk Membekali PCK (*Pedagogycal Content Knowledge*) Guru IPA SMP MGMP Kabupaten Bantul dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA, 9(1), 7–10.
- Wijaya, AA, Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025). Implementasi pendekatan deep learning dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blora. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 5 (1), 451-457.
- Yana, H. H. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Model Pelatihan Berbasis Lesson Study: Studi Pada Guru MI. ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah, 4(4), 163-169.
- Okyanida, I. Y., & Astuti, I. A. D. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis videoscribe bagi guru MGMP fisika kabupaten Lebak. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(4), 1035-1042.
- Zebua, N. (2024). Optimalisasi Potensi dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran di Era Society 5.0. Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2(4), 185-195.