

Pelatihan Integrasi AI dalam Alur Kerja Pembelajaran bagi Guru SMK PGRI 2 Palembang

Hendra Di Kesuma^{1)*}, Ni Wayan Priscila Yuni Praditya²⁾, Robi Yanto³⁾, Imelda Saluza⁴⁾, Suzan Agustri⁵⁾, Abdul Kholik⁶⁾

^{1),2),4),5),6)}Program Studi Sistem Informasi/Fakultas Ilmu Komputer dan Sains/Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 629, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan

³⁾ Program Studi Sistem Informasi/STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau

Jl. Yos Sudarso No.97A (Simpang Lintas RCA), Kec. Lubuklinggau Timur 1, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

**Email Penulis Koresponden: hendra.dikesuma@uigm.ac.id*

Received: 15/07/26; Revised: 09/08/26; Accepted: 15/08/26

Abstrak

Guru SMK dituntut menjalankan rangkaian pekerjaan yang panjang dan berulang, menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengembangkan materi ajar serta media visual, menyusun soal dan rubrik penilaian, menganalisis hasil asesmen, hingga menyelesaikan administrasi kelas. Beban ini menyita waktu yang seharusnya dialokasikan untuk interaksi langsung dengan peserta didik, sementara pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) oleh guru SMK masih bersifat parsial dan belum terintegrasi sebagai satu alur kerja (workflow) yang utuh. Kegiatan pengabdian ini menyelenggarakan pelatihan integrasi AI bagi guru SMK PGRI 2 Palembang yang bertujuan meningkatkan pemberdayaan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, mencakup perencanaan pembelajaran, pengembangan materi dan media, penyusunan soal dan tugas, hingga analisis hasil asesmen dan administrasi guru. Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari pada 21 Februari 2026 dan diikuti oleh 24 dari 48 guru aktif (50%). Pemantauan pelaksanaan dilakukan secara deskriptif terhadap kondisi awal peserta, capaian produk, dan pola keterlibatan selama kegiatan. Sebelum pelatihan, peserta terbiasa menggunakan aplikasi perkantoran standar Microsoft namun belum optimal, memanfaatkan Canva sebatas penyuntingan gambar promosi, dan belum mengenal teknik prompting AI, khususnya untuk penyusunan RPP dan materi pembelajaran. Setelah pelatihan, seluruh peserta (100%) berhasil menyusun draf RPP sesuai mata pelajaran yang diampu, dan 18 dari 24 peserta (75%) aktif mengajukan pertanyaan terkait teknik prompting, mengindikasikan keterlibatan dan minat belajar yang tinggi sekaligus kebutuhan penguatan lanjutan. Pendampingan pasca kegiatan disediakan melalui grup WhatsApp untuk mendukung penerapan mandiri. Kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan AI yang dirancang sebagai satu alur kerja utuh, disertai mekanisme pendampingan pasca kegiatan, mampu meningkatkan pemberdayaan awal guru SMK dalam memanfaatkan AI meskipun dilaksanakan dalam waktu yang terbatas.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan, Alur Kerja Guru, SMK, Pemberdayaan Guru, Asesmen

Abstract

Vocational high school teachers are required to carry out a long chain of repetitive tasks: developing syllabi and lesson plans, creating teaching materials and visual media, composing test items and rubrics, analyzing assessment results, and completing classroom administration. This workload consumes time that should be devoted to direct interaction with students, while teachers' use of

Artificial Intelligence (AI) remains partial and is not yet integrated as a single workflow. This community service activity organized an AI-integration training for teachers at SMK PGRI 2 Palembang aimed at strengthening teacher empowerment in carrying out the learning process through the use of artificial-intelligence-based applications, covering lesson planning, material and media development, item writing, and assessment analysis through teacher administration. The one-day training was held on February 21st, 2026 and attended by 24 of 48 active teachers (50%). Monitoring of the implementation was descriptive, examining participants' baseline condition, product outcomes, and engagement patterns. Before the training, participants were familiar with standard Microsoft applications but had not used them optimally, used Canva only for editing promotional images, and were not yet acquainted with AI prompting techniques, particularly for lesson-plan and material development. After the training, all participants (100%) successfully produced a draft lesson plan for their respective subjects, and 18 of 24 participants (75%) actively asked questions about prompting techniques, indicating high engagement as well as a need for further reinforcement. Continued mentoring was provided through a WhatsApp group to support independent application. These findings confirm that AI training designed as one coherent workflow, accompanied by post-training mentoring, strengthens the initial empowerment of SMK teachers in adopting AI even within a limited time frame.

Keywords: *Artificial Intelligence, Teacher Workflow, Vocational School, Teacher Empowerment, Assessment*

1. PENDAHULUAN

SMK PGRI 2 Palembang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Palembang yang menyelenggarakan program/kompetensi keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, dengan jumlah guru aktif sebanyak 48 orang. Sebagian besar guru pada sekolah ini telah terbiasa menggunakan perangkat digital dasar seperti Microsoft Office dan *platform* pembelajaran daring dalam kegiatan sehari-hari, namun pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) generatif masih terbatas pada eksplorasi individual dan belum menjadi bagian dari praktik kerja yang sistematis.

Sebagai tenaga pendidik pada jenjang vokasi, guru SMK memikul beban kerja yang relatif lebih kompleks dibandingkan jenjang pendidikan umum karena harus menyelaraskan materi ajar dengan kompetensi keahlian dan kebutuhan dunia kerja. Dalam praktiknya, beban tersebut mencakup penyusunan silabus dan RPP, pengembangan materi ajar dan media visual, penyusunan soal serta rubrik penilaian, analisis hasil asesmen, hingga administrasi kelas, rangkaian tugas berulang setiap semester yang menyita banyak waktu guru. Hasil analisis kebutuhan awal pada mitra menunjukkan bahwa pemanfaatan AI oleh guru, jika ada, masih sebatas coba-coba pada satu tugas tertentu, dan belum mencakup siklus penuh dari perencanaan sampai analisis hasil belajar.

Urgensi persoalan ini semakin besar seiring tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengarahkan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis data, serta perkembangan pesat teknologi AI generatif berbasis *Large Language Model (LLM)* yang membuka peluang otomatisasi tugas-tugas administratif dan pedagogis guru (Kasneci et al., 2023; Zawacki-Richter et al., 2019). Tanpa pendampingan yang terstruktur dan tanpa evaluasi terhadap hasilnya, potensi efisiensi ini berisiko tidak termanfaatkan secara optimal, bahkan berpotensi menambah beban kognitif guru akibat banyaknya pilihan *tools* yang tersedia.

Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya telah menyasar pemanfaatan AI oleh guru, namun umumnya masih berfokus pada satu tugas atau satu jenjang tertentu dan pada pelaporan pelaksanaan, bukan evaluasi hasil. Ariati dkk. (2025) melatih guru SMK di Palembang memanfaatkan aplikasi FunMath untuk pembelajaran matematika interaktif; Yulianti dkk. (2024) dan Patty dan Lekatompessy (2024) memfokuskan pelatihan AI pada peningkatan produktivitas umum guru Sekolah Dasar; Terttiaavini dkk. (2025) melatih guru SMA memanfaatkan ChatGPT

untuk pembelajaran interaktif; sementara Fitriani dkk. (2025) mengarahkan pelatihan AI pada penulisan karya ilmiah di lingkup mahasiswa. Pada mitra dan tim pelaksana yang sama dengan kegiatan ini, artikel pengabdian sebelumnya juga baru melaporkan rancangan dan pelaksanaan pelatihan AI untuk tahap perencanaan pembelajaran (Sanmorino dkk., 2026), tanpa mengevaluasi secara khusus capaian produk maupun pola keterlibatan peserta pasca pelatihan. Sugiono (2024), dari perspektif teori difusi inovasi, menegaskan bahwa adopsi AI generatif dalam pendidikan cenderung berjalan parsial apabila tidak disertai kerangka pelatihan dan evaluasi yang menyeluruh. Kebaruan artikel ini terletak pada evaluasi bukan sekadar deskripsi pelaksanaan terhadap hasil pelatihan integrasi AI yang mencakup satu alur kerja utuh, dengan partisipasi, capaian produk, dan keterlibatan peserta sebagai indikator evaluasi, mengacu pada level reaksi dan pembelajaran dalam model evaluasi pelatihan Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan menyelenggarakan pelatihan integrasi AI bagi guru SMK PGRI 2 Palembang untuk meningkatkan pemberdayaan mitra, khususnya pengetahuan dan kompetensi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran, materi ajar, asesmen, dan analisis hasil belajar sebagai satu alur kerja yang terintegrasi.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan dan pengetahuan guru SMK PGRI 2 Palembang dalam memanfaatkan pelatihan AI berbasis *workflow* bagi pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang dapat menjadi dasar perbaikan rancangan pelatihan lanjutan, peningkatan kualitas dokumen pembelajaran, serta penguatan literasi digital guru, sejalan dengan capaian *Sustainable Development Goals* (SDG) 4 tentang Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*).

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan dilaksanakan di SMK PGRI 2 Palembang, yang beralamat di Jalan Sapta Marga No. 30 Kelurahan Bukit Sangkal Kecamatan Kalidoni Palembang 30114, pada tanggal 21 Februari 2026, diikuti oleh 24 dari 48 guru aktif (50%) dari berbagai macam program kompetensi, seperti Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, Teknik Otomotif, Teknik Mesin, dan Teknik Ketenagalistrikan. Pelatihan berlangsung dalam satu hari, sehingga rancangan kegiatan difokuskan pada sesi intensif yang menggabungkan pemaparan konsep, demonstrasi, dan praktik langsung, dilanjutkan pendampingan pasca kegiatan secara daring. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan (*training and mentoring*) dengan evaluasi deskriptif terhadap partisipasi, capaian produk, dan keterlibatan peserta.

2.1. Tahapan Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan mengikuti enam tahap sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1, yaitu:

- a) **Analisis kebutuhan:** koordinasi dengan pihak sekolah dan observasi awal untuk memetakan kondisi literasi digital guru. Hasil analisis menunjukkan peserta sudah terbiasa menggunakan aplikasi perkantoran Microsoft standar namun belum maksimal, memanfaatkan Canva sebatas penyuntingan gambar promosi, dan hampir seluruhnya memiliki *smartphone* namun dengan pemanfaatan aplikasi yang masih standar, serta belum mengenal teknik *prompting* AI, khususnya untuk pembuatan RPP dan materi pembelajaran.
- b) **Pemaparan materi dan demonstrasi:** pengenalan konsep AI/LLM, etika penggunaan AI di pendidikan, dan gambaran alur kerja guru berbasis AI, mengikuti tahapan pada Tabel 1.
- c) **Praktik terbimbing (workshop):** peserta mempraktikkan langsung penyusunan *prompt*, dengan fokus utama pada penyusunan RPP sesuai mata pelajaran masing-masing sebagai titik masuk (*entry point*) *workflow*; tahap lanjutan (materi, media,

- soal, asesmen, administrasi) diperkenalkan melalui demonstrasi dan contoh *prompt* siap pakai mengingat keterbatasan waktu pelatihan satu hari.
- d) **Sesi tanya jawab dan refleksi:** peserta diberi kesempatan mengklarifikasi teknik *prompting* yang telah dipraktikkan dan mendiskusikan penerapannya pada mata pelajaran masing-masing.
 - e) **Pendampingan pasca kegiatan:** tim fasilitator menyediakan grup WhatsApp sebagai media konsultasi dan berbagi contoh *prompt* lanjutan bagi peserta yang menerapkan hasil pelatihan secara mandiri di kelas masing-masing.
 - f) **Evaluasi:** dilakukan secara deskriptif terhadap tingkat partisipasi, capaian produk (draf RPP), dan pola keterlibatan peserta selama sesi tanya jawab.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

2.2. Materi Pelatihan

Materi pelatihan disusun mengikuti satu alur kerja guru dari perencanaan hingga evaluasi, merujuk pada Modul Praktikum Pembuatan RPP dengan *AI Tools* untuk Guru SMA dan SMK yang disusun oleh Tim PkM Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1. Mengingat keterbatasan durasi pelatihan yang hanya satu hari, praktik langsung difokuskan pada tahap perencanaan pembelajaran (silabus dan RPP), sedangkan tahap lanjutan diperkenalkan pada tingkat konseptual disertai contoh *prompt* siap pakai, untuk selanjutnya dialami secara mandiri oleh peserta dengan dukungan pendampingan daring.

Tabel 1. Tahapan Materi Pelatihan Integrasi AI dalam *Workflow* Guru SMK

Tahap <i>Workflow</i>	Rujukan Bab Modul	Contoh <i>Prompt</i> /Aktivitas AI	Kedalaman pada Kegiatan
Perencanaan pembelajaran (silabus & RPP)	Bab 3	Menyusun <i>outline</i> silabus/RPP berdasarkan parameter mata pelajaran, jenjang, topik, durasi, dan tujuan pembelajaran, dilanjutkan iterasi berdasarkan umpan balik.	Praktik langsung
Pengembangan materi ajar & media visual	Bab 4 & 5	Menyusun kerangka materi, studi kasus, dan soal HOTS; menghasilkan infografis atau	Demonstrasi & contoh <i>prompt</i>

		ilustrasi pembelajaran dengan bantuan AI generatif gambar.	
Pembuatan slide presentasi	Bab 6	Mengonversi <i>outline</i> materi menjadi rancangan slide otomatis menggunakan platform berbasis AI.	Demonstrasi & contoh <i>prompt</i>
Penyusunan soal & tugas	Bab 7 & 8	Membuat soal pilihan ganda/HOTS beserta kunci jawaban, serta menyusun rubrik penilaian tugas kelompok/proyek.	Demonstrasi & contoh <i>prompt</i>
Analisis hasil asesmen siswa	Bab 9	Menganalisis hasil ujian untuk mengidentifikasi konsep yang paling banyak salah dijawab dan merumuskan rekomendasi tindak lanjut.	Demonstrasi & contoh <i>prompt</i>
Administrasi guru	Bab 10	Menyusun draf komentar rapor/laporan hasil belajar dan rekapitulasi nilai.	Demonstrasi & contoh <i>prompt</i>

2.3. Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan dirancang mengacu pada model evaluasi pelatihan Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006), khususnya pada Level 1 (Reaksi) dan Level 2 (Pembelajaran), yang paling sesuai dengan karakteristik pelatihan berdurasi satu hari. Level Reaksi memotret respons dan keterlibatan peserta selama kegiatan, sedangkan Level Pembelajaran memotret perubahan pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan melalui produk yang dihasilkan.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen yang bersifat deskriptif-observasional. Pertama, lembar observasi partisipasi digunakan untuk mencatat jumlah peserta yang hadir dibandingkan total guru aktif. Kedua, observasi capaian produk digunakan untuk mencatat jumlah peserta yang berhasil menghasilkan draf RPP berbasis AI sesuai mata pelajaran yang diampu pada sesi praktik terbimbing. Ketiga, observasi keterlibatan digunakan untuk mencatat jumlah peserta yang secara aktif mengajukan pertanyaan mengenai teknik *prompting* selama sesi tanya jawab, sebagai indikator reaksi dan minat belajar. Ketiga indikator tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase dan disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 3.

Evaluasi pada kegiatan ini belum mencakup Level 3 (Perilaku) dan Level 4 (Hasil) karena keterbatasan durasi kegiatan, serta belum menggunakan instrumen tes berskor maupun kuesioner kepuasan terstruktur; kedua hal tersebut menjadi keterbatasan sekaligus arah pengembangan evaluasi pada kegiatan lanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 24 dari 48 guru aktif di SMK PGRI 2 Palembang, atau sekitar 50% dari total guru. Tingkat partisipasi ini menunjukkan minat awal yang cukup baik untuk kegiatan yang berlangsung satu hari penuh, meskipun turut mengindikasikan bahwa separuh guru lainnya belum terjangkau oleh pelatihan ini dan memerlukan tindak lanjut, misalnya melalui diseminasi internal oleh peserta kepada rekan sejawat atau replikasi kegiatan pada gelombang berikutnya (Gambar 2).



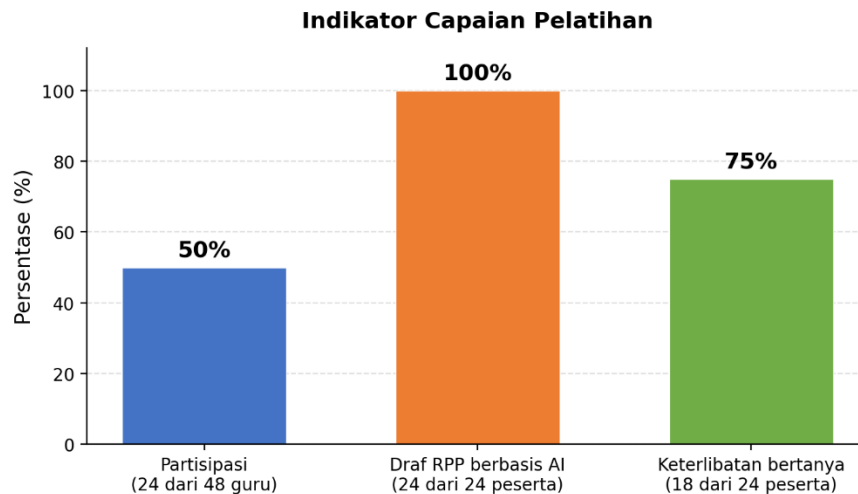
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pemaparan Materi Dan Praktik Terbimbing

Sebelum pelatihan, peserta pada umumnya sudah terbiasa menggunakan aplikasi perkantoran standar dari Microsoft, namun pemanfaatannya belum maksimal untuk mendukung penyusunan perangkat pembelajaran. Penggunaan Canva juga baru sebatas penyuntingan gambar untuk kebutuhan promosi, belum menyentuh pembuatan materi maupun media pembelajaran. Hampir seluruh peserta telah memiliki *smartphone*, tetapi aplikasi yang digunakan masih sebatas aplikasi standar, dan belum satu pun peserta mengenal teknik *prompting* AI, khususnya untuk pembuatan RPP dan materi pembelajaran. Kondisi ini menegaskan bahwa kesenjangan yang dihadapi peserta bukan pada akses perangkat, melainkan pada literasi teknik pemanfaatan AI generatif secara terarah, pola yang konsisten dengan temuan pada kegiatan pengabdian AI bagi guru di sekolah lain (Ariati dkk., 2025; Sanmorino dkk., 2026).

Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelatihan pada indikator-indikator yang diamati dirangkum pada Tabel 2. Evaluasi ini bersifat deskriptif-observasional terhadap capaian produk dan keterlibatan peserta, bukan berdasarkan instrumen tes berskor, sehingga selaras dengan level reaksi dan pembelajaran pada model evaluasi pelatihan Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006).

Tabel 2. Indikator Capaian Pelatihan Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Indikator	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Partisipasi terhadap total guru aktif	–	24 dari 48 guru (50%)
Pengetahuan teknik <i>prompting</i> AI untuk RPP & materi ajar	Belum dikenal oleh peserta	Diperkenalkan dan dipraktikkan langsung
Pemanfaatan aplikasi perkantoran & Canva	Terbiasa memakai aplikasi office standar; Canva sebatas edit gambar promosi	Mulai diarahkan pada penyusunan dokumen pembelajaran berbantuan AI
Draf RPP berbasis AI sesuai mata pelajaran yang diampu	Belum ada	Dihasilkan oleh 24 dari 24 peserta (100%)
Keterlibatan aktif peserta (bertanya teknik <i>prompting</i>)	–	18 dari 24 peserta (75%)



Gambar 2. Visualisasi Indikator Capaian Pelatihan

Seluruh peserta (24 orang, 100%) berhasil menyusun draf RPP sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing menggunakan teknik *prompting* yang diajarkan, menunjukkan pencapaian pada level pembelajaran (*learning*) dalam kerangka evaluasi Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2006). Tingkat keterlibatan peserta juga tergolong tinggi, ditunjukkan oleh 18 dari 24 peserta (75%) yang aktif mengajukan pertanyaan seputar teknik *prompting* selama sesi tanya jawab. Tingginya proporsi pertanyaan ini dapat dimaknai dari dua sisi: sebagai indikator antusiasme dan rasa ingin tahu peserta terhadap teknik yang baru dikenal, sekaligus sebagai sinyal bahwa *prompting* AI, khususnya untuk penyusunan RPP dan materi pembelajaran, masih memerlukan penguatan lanjutan agar dapat diterapkan secara mandiri dan konsisten.

Untuk mengantisipasi kebutuhan penguatan lanjutan tersebut, tim fasilitator menyediakan grup WhatsApp sebagai media pendampingan pasca kegiatan, tempat peserta dapat berkonsultasi mengenai prompt yang digunakan maupun berbagi hasil penerapan di kelas masing-masing. Mekanisme ini penting mengingat durasi pelatihan yang hanya satu hari tidak memungkinkan seluruh tahap *workflow* mulai dari perencanaan hingga administrasi guru dipraktikkan secara mendalam, praktik langsung terkonsentrasi pada tahap perencanaan pembelajaran, sementara tahap lanjutan diperkenalkan secara konseptual dan diharapkan diperdalam secara mandiri dengan dukungan pendampingan daring (Gambar 3).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran

1. Sekolah : SMK PGRI 2 Palembang
2. Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Teknik Mesin
3. Fase/Kelas : Kelas X
4. Materi Pembelajaran: Pengenalan Peralatan dan Keselamatan Kerja Bengkel Mesin
5. Alokasi Waktu : 4 JP (2 x 2 JP = 180 menit)

B. Identifikasi Peserta Didik

Peserta didik kelas X umumnya baru mengenal bengkel teknik mesin. Mereka sudah terbiasa dengan pelajaran prakarya/IPA di SMP, tetapi belum mendalami prinsip penggunaan alat perkakas dan prosedur keselamatan kerja. Peserta didik cenderung antusias untuk praktik langsung, namun perlu diarahkan agar disiplin, berhati-hati, serta terbiasa mengikuti aturan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja).

C. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Ket	Dimensi	Ket
Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓	Kolaborasi	✓
Kewargaan		Kemandirian	✓
Penalaran Kritis	✓	Kesehatan	
Kreativitas	✓	Komunikasi	✓

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami prinsip dasar keselamatan kerja di bengkel teknik mesin, mengenali dan menggunakan peralatan tangan dasar dengan benar, serta menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam praktik.

Gambar 3. Contoh Produk RPP Hasil Pelatihan

Temuan ini sejalan dengan Kasneci dkk. (2023) dan Zawacki-Richter dkk. (2019) yang menegaskan bahwa LLM dapat mempercepat tugas perencanaan guru apabila disertai pemahaman prompt yang memadai, dan konsisten dengan Hanis dan Wahyudin (2024) yang menemukan bahwa keterampilan *prompting* menjadi prasyarat penting sebelum guru mampu memanfaatkan AI untuk asesmen secara efektif. Pola keterlibatan pada kegiatan ini juga sepadan dengan hasil pelatihan AI satu hari bagi guru SMA/SMK di Jabodetabek yang dilaporkan Isniah dkk. (2026), dengan 90% peserta memahami konsep dasar AI namun hanya 75% yang menyatakan siap menerapkannya secara mandiri di kelas, pola yang mirip dengan capaian produk penuh (100%) namun proporsi pertanyaan lanjutan yang masih tinggi (75%) pada kegiatan ini. Kesamaan pola pada dua konteks berbeda ini mengindikasikan bahwa pelatihan AI berdurasi satu hari secara konsisten efektif membangun kompetensi dasar, namun tetap memerlukan pendampingan lanjutan untuk penguatan penerapan mandiri, sebagaimana diantisipasi melalui grup WhatsApp pada kegiatan ini. Pada aspek analisis hasil belajar, capaian ini juga membuka peluang penguatan lanjutan sejalan dengan simpulan Sappaile dkk. (2024) bahwa pembelajaran adaptif berbasis AI berkontribusi terhadap pencapaian akademik siswa jenjang menengah apabila guru mampu memanfaatkan hasil analisis AI secara konsisten.

Kendala utama pelaksanaan adalah keterbatasan durasi kegiatan yang hanya satu hari, sehingga praktik langsung tidak dapat mencakup seluruh tahap *workflow* secara merata, serta jumlah peserta yang baru menjangkau 50% dari total guru aktif. Strategi yang diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah memprioritaskan praktik langsung pada tahap yang paling sering dikerjakan guru (penyusunan RPP), menyediakan contoh *prompt* siap pakai untuk tahap lanjutan, serta membuka kanal pendampingan berkelanjutan melalui grup WhatsApp agar guru yang belum sempat mengikuti pelatihan tetap muka tetap dapat mengakses materi dan berkonsultasi melalui rekan sejawat yang telah mengikuti pelatihan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan integrasi AI yang dirancang sebagai satu alur kerja mampu meningkatkan pemberdayaan guru SMK PGRI 2 Palembang dalam pelaksanaan proses pembelajaran, meskipun dilaksanakan dalam waktu terbatas (satu hari). Hal ini ditunjukkan oleh capaian produk awal secara menyeluruh, yaitu seluruh peserta (24 dari 24, 100%) berhasil menyusun draf RPP berbasis AI sesuai mata pelajaran yang diampu, serta tingkat keterlibatan peserta yang tinggi (18 dari 24 peserta, 75%) yang aktif bertanya mengenai teknik *prompting*, menunjukkan minat sekaligus kebutuhan akan penguatan lanjutan yang diantisipasi

melalui pendampingan pasca kegiatan berbasis grup WhatsApp. Cakupan peserta yang baru menjangkau 50% dari total 48 guru aktif serta durasi pelatihan yang hanya satu hari menjadi keterbatasan utama kegiatan ini, sekaligus membuka peluang tindak lanjut berupa gelombang pelatihan berikutnya bagi guru yang belum berpartisipasi, pendalaman praktik untuk tahap *workflow* selain perencanaan pembelajaran (materi, media, asesmen, dan administrasi), serta pemantauan lanjutan terhadap keberlanjutan penerapan AI oleh peserta beberapa bulan pascapelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan dan seluruh guru SMK PGRI 2 Palembang atas kesediaan, partisipasi aktif, dan dukungan fasilitas selama kegiatan pengabdian berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Indo Global Mandiri serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariati, N., Saluza, I., & Haq, M. R. S. (2025). Pemanfaatan aplikasi “FunMath” untuk pembelajaran matematika interaktif berbasis Kurikulum Merdeka pada SMK Pembina 2 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 9(2), 234–240. <https://doi.org/10.36982/jam.v9i2.5703>
- Fitriani, F., Aryani, M., Wibawa, R., & Kurniawati, W. (2025). Optimalisasi kemampuan menulis karya ilmiah mahasiswa melalui pelatihan bantuan AI. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(4), 576–584. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i4.649>
- Hanis, M., & Wahyudin, D. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam penyusunan asesmen pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1199–1207. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2252>
- Isniah, S., Supriatna, A., & Prawesti, G. (2026). Pelatihan pemanfaatan AI dalam pembelajaran untuk guru SMA/SMK di Jabodetabek. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 7(2), 1212–1220.
- Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Stadler, M., Weller, J., Kuhn, J., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, Article 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.
- Mudrikah, S., Nuryana, I., Isdiati, E. H., Kardiyem, K., & Astuti, D. P. (2025). Mendesain pembelajaran masa depan: Pelatihan guru MGMP SMK melalui perancangan modul ajar berbasis deep learning dengan memanfaatkan artificial intelligent. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(3), 4171–4178. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/6692>
- 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.
- Sanmorino, A., Di Kesuma, H., Putri, I. P., Astuti, L. W., Saluza, I., Tasmi, Ariati, N., Dhamayanti, Faradillah, Antony, F., Marcelina, D., & Heriansyah, R. (2026). Penguatan kompetensi guru SMK PGRI Kota Palembang melalui pemanfaatan Artificial Intelligence dalam perencanaan pembelajaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat) Royal*, 9(1), 79–86. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v9i1.4131>

- Sappaile, B. I., Nuridayanti, N., Judijanto, L., & Rukimin, R. (2024). Analisis pengaruh pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan terhadap pencapaian akademik siswa sekolah menengah atas di era digital. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i01.937>
- Sugiono, S. (2024). Proses adopsi teknologi generative artificial intelligence dalam dunia pendidikan: Perspektif teori difusi inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 110–133.
- Terttiaavini, T., Heryati, A., Cahyani, S., Putri, I. P., Saputra, T. S., & Lesfandra, L. (2025). Peningkatan kompetensi digital guru SMA melalui pelatihan pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam pembelajaran interaktif. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1930–1940.
- Yulianti, E., Pratiwi, I. P., Suryati, Saluza, I., Marcelina, D., & Permatasari, I. (2024). Penerapan Artificial Intelligence dalam meningkatkan produktivitas guru Sekolah Dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111–121. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i2.4271>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16, Article 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>