



Penerapan artificial intelligence media desain website pembelajaran inovatif

M. Rudi Sanjaya*, Endang Lestari Ruskan, Dwi Rosa Indah, Bayu Wijaya Putra, Hasan Afif, Iin Seprina, Al Iksan Faiq, Muhammad Ravi Wijayanto, Athallah Yasyfi Imran, Muhammad Archi Daffa Danendra, M. Ichsan Farel Rachmad

Universitas Sriwijaya, Palembang-Indralaya, Indonesia

*email Koresponden Penulis: m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-09-10

Diterima: 2025-11-02

Diterbitkan: 2025-11-19



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam desain website sekolah dan pengembangan media pembelajaran inovatif di SMA Negeri 10 Palembang. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk beradaptasi dengan era pembelajaran digital yang menuntut keahlian, kreativitas, efisiensi, dan interaktivitas tinggi. Metode pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendampingan, pelatihan, praktik, diskusi. Melalui pelatihan berbasis praktik, guru dibimbing menggunakan AI dalam pembuatan desain website sekolah yang dinamis serta pengembangan media pembelajaran interaktif seperti pembuatan media pembelajaran aplikasi Gamma, ChatGPT, Wix Studio, Web Flow. Hasil kegiatan diukur dan dievaluasi menggunakan test pre test dan post test dimana hasil tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI (ChatGPT, Gamma, Wix Studio, Web Flow) pada proses pembelajaran inovatif, kreatif, kolaboratif, dan berorientasi teknologi di SMA Negeri 10 Palembang. Program ini berkontribusi nyata dalam mendorong transformasi digital pendidikan serta memperkuat peran guru di SMA Negeri 10 Palembang sebagai inovator dalam lingkungan belajar yang modern dan adaptif yang berbasis teknologi digital.

Kata Kunci: PKM; guru; desain web; artificial intelligence

Cara mensitasi artikel:

Sanjaya, M. R., Ruskan, E. L., Indah, D. R., Putra, B. W., Afif, H., Seprina, I., Faiq, A. I., Wijayanto, M. R., Imran, A. Y., Danendra, M. A. D., & Rachmad, M. I. F. (2026). Penerapan artificial intelligence media desain website pembelajaran inovatif. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 7(1), 62-73. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i1.24377>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar dalam sistem pendidikan global. Transformasi ini menuntut guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai inovator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Di tengah perubahan paradigma pendidikan menuju era digital, peran perguruan tinggi menjadi strategis dalam

mendampingi guru agar mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam penerapan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) pada praktik pembelajaran.

Dinamika perubahan kurikulum di era digital (Arsanti & Hasanudin, 2023) saat ini menuntut para pendidik untuk memiliki peran ganda yang mencakup kemampuan mengajar serta keterampilan teknologi yang memadai (Isnaeni, 2023). Guru tidak hanya bertugas untuk mentransfer pengetahuan tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Andajani, 2022; Chautie et al., 2023). Dengan berkembangnya teknologi Artificial Intelligence (AI), pembelajaran kini dapat ditingkatkan melalui media yang lebih interaktif dan inovatif, memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini (Jenita et al., 2023). Konteks pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa implementasi kurikulum merdeka menuntut penguatan kompetensi digital guru, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, di lapangan masih ditemukan kesenjangan kompetensi, baik dalam aspek teknis (penggunaan perangkat dan aplikasi digital), pedagogis (pemilihan strategi pembelajaran interaktif), maupun manajerial (pengelolaan konten digital dan website sekolah). Kondisi ini juga dialami oleh guru-guru di SMA Negeri 10 Palembang yang telah memiliki fasilitas TIK memadai, tetapi belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi berbasis kecerdasan buatan ke dalam pembelajaran maupun pengelolaan informasi sekolah.

Teknologi AI berpotensi mempermudah eksplorasi keterampilan siswa, terutama dalam meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran berbasis media (Kharis et al., 2023). AI memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pengajaran yang tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis informasi tetapi juga mempercepat pemahaman konsep yang diajarkan (Mardikawati et al., 2023). Hal ini relevan dengan konsep Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mendukung proses pembelajaran aktif di era modern (Roza et al., 2023).

Integrasi TIK, termasuk teknologi AI, di dalam pendidikan memberikan banyak manfaat (Kamelia et al., 2022). Salah satunya adalah menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, proaktif, dan fleksibel (Mahardika et al., 2022). Guru berperan penting dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kelas sehari-hari, guna meningkatkan kualitas, aksesibilitas, dan efisiensi proses pembelajaran (Rosmawati et al., 2020). Tujuan utama dari penerapan teknologi ini adalah untuk mempermudah penyampaian pengajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengoptimalkan hasil belajar (Faiz et al., 2022). SMAN 10 Palembang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang memiliki jumlah siswa aktif sebanyak ≥ 958 orang dan didukung oleh ≥ 70 guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi lapangan, sekolah ini telah dilengkapi dengan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang cukup memadai, seperti laboratorium komputer, jaringan internet dengan kecepatan 20 Mbps, serta ketersediaan perangkat laptop dan smartphone yang dimiliki secara pribadi oleh para guru. Namun di SMA Negeri 10 Palembang kurang memiliki

pengetahuan, pemahaman dan keterampilan memadai dalam memanfaatkan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* salah satu untuk pembelajaran inovatif berbasis AI. Keterbatasan tersebut tampak pada minimnya kemampuan guru dalam merancang website sekolah yang dinamis serta rendahnya pemanfaatan aplikasi berbasis AI untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efisien. Akibatnya, potensi teknologi digital yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini menegaskan perlunya intervensi nyata melalui program pelatihan dan pendampingan berorientasi praktik agar guru dapat mengembangkan kompetensi digital secara berkelanjutan.

Menyadari kebutuhan teknologi yang sangat penting digunakan pada tahun 2025, maka diperlukan program pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi berbasis AI (*Artificial Intelligence*). Dalam konteks ini, pelatihan akan berfokus dan penggunaan aplikasi AI yang dapat membantu guru membuat materi pembelajaran interaktif dan inovatif berbasis AI (*Artificial Intelligence*). Dimana Tools tersebut menawarkan fitur (Kartika Lubis et al., 2024) yang mudah diakses oleh guru dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Adapun Kelebihannya meliputi: (1) Efisiensi waktu: Guru dapat membuat materi pembelajaran berbasis AI (2) Kemudahan akses: Tools ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone, (3) Peningkatan kreativitas, Guru dapat merancang materi visual dan web berbasis AI (*Artificial Intelligence*) (4) Fleksibilitas penggunaan: Media pembelajaran yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, mulai dari presentasi, hingga desain website untuk pembelajaran inovatif berbasis *Artificial Intelligence*.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dengan fokus pada peningkatan kapasitas guru dalam mendesain website sekolah dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis kecerdasan buatan. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif dan pendampingan teknis, kegiatan ini bertujuan membantu guru memahami, menerapkan, dan mengintegrasikan teknologi AI dalam konteks pembelajaran serta pengelolaan informasi sekolah. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya memperkuat kemampuan digital guru, tetapi juga mendorong transformasi pembelajaran di SMA Negeri 10 Palembang menuju lingkungan belajar yang kreatif, adaptif, dan berdaya saing di era digital. Melalui pelatihan ini, guru-guru mampu memanfaatkan teknologi terkini tetapi juga meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang inovatif berbasis AI (*Artificial Intelligence*).

METODE

Metode pelaksanaan dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang dengan sasaran guru-guru di SMA Negeri 10 Palembang, kegiatan ini berupa pendampingan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka langkah-langkah yang dilakukan meliputi, yaitu Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis yang melibatkan proses observasi, pelatihan, dan pendampingan berkelanjutan kepada guru-guru di SMA

Negeri 10 Palembang. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan berbasis praktik, agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi Artificial Intelligence (AI) secara langsung dalam desain website dan pengembangan media pembelajaran.

Tahap pertama adalah observasi dan analisis kebutuhan. Tim pelaksana melakukan survei awal melalui wawancara dan kuesioner untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital, kemampuan teknis guru, serta kendala dalam pemanfaatan teknologi informasi. Hasil observasi menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mitra, meliputi pengenalan teknologi AI, desain website sekolah, dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tahap kedua adalah pelatihan intensif (workshop) yang berfokus pada peningkatan kompetensi praktis guru. Kegiatan pelatihan mencakup penggunaan berbagai platform dan aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Gamma App, Wix Studio, dan Webflow. Peserta dilatih mendesain website sekolah yang dinamis serta membuat media pembelajaran berbasis AI yang kreatif dan relevan dengan kurikulum merdeka.

Tahap ketiga adalah pendampingan dan evaluasi. Pada tahap ini, tim PKM melakukan pendampingan langsung dalam penerapan hasil pelatihan di lingkungan sekolah. Guru-guru dibimbing untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI dalam proses belajar mengajar serta mengelola website sekolah secara mandiri. Evaluasi dilakukan melalui observasi produk, wawancara, dan kuesioner untuk menilai peningkatan kompetensi dan dampak kegiatan terhadap efektivitas pembelajaran.

Melalui tahapan tersebut, kegiatan PKM ini diharapkan mampu memperkuat kapasitas guru SMA Negeri 10 Palembang dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam praktik pembelajaran yang inovatif serta berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan bertema "*Penerapan Artificial Intelligence dalam Desain Website dan Media Pembelajaran Inovatif*" merupakan bagian dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat. Di era pembelajaran abad ke-21, guru dituntut tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan efektif.

Pelatihan ini disusun berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SMA Negeri 10 Palembang memiliki minat tinggi terhadap teknologi, namun masih terbatas dalam penguasaan aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Padahal, AI dapat berperan besar dalam meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai platform digital. Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana dari perguruan tinggi bersama mahasiswa menginisiasi program pelatihan yang berorientasi pada penerapan langsung dan pendampingan intensif.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di laboratorium komputer SMA Negeri 10 Palembang, diikuti oleh para guru dari berbagai bidang studi. Suasana pelatihan berlangsung interaktif dan penuh antusiasme. Kegiatan dimulai dengan sesi pengantar yang menjelaskan konsep dasar kecerdasan buatan serta peran strategisnya dalam dunia pendidikan modern. Pemateri menjelaskan bagaimana AI mampu membantu guru dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik, menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik siswa, serta mempercepat proses pengelolaan konten digital di sekolah.

Setelah sesi pengantar, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan teknis dan praktik langsung. Guru-guru diperkenalkan dengan beberapa aplikasi berbasis AI yang relevan untuk pendidikan dan manajemen sekolah, seperti ChatGPT, Gamma App, Wix Studio, dan Webflow. Melalui ChatGPT, peserta belajar membuat naskah pembelajaran, kuis, dan bahan ajar berbasis teks secara cepat dan adaptif. Gamma App digunakan untuk mendesain media presentasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sedangkan Wix Studio dan Webflow difokuskan untuk mendesain tampilan website sekolah yang profesional, informatif, dan mudah diakses.

Metode pelatihan dirancang dengan pendekatan "*learning by doing*" agar peserta dapat langsung mencoba setiap fitur dan memahami penerapannya secara nyata. Tim pelaksana memberikan panduan langkah demi langkah, mulai dari proses login, pembuatan akun, hingga praktik mengunggah konten ke platform digital. Setiap guru diarahkan untuk membuat proyek kecil yang sesuai dengan bidang mata pelajaran masing-masing. Misalnya, guru Bahasa Inggris membuat halaman pembelajaran berbasis AI untuk latihan percakapan, sementara guru Matematika mendesain media interaktif untuk menjelaskan konsep rumus secara visual.

Selain pelatihan teknis, kegiatan ini juga menekankan aspek pengembangan kreativitas digital. Guru diajak untuk berpikir kritis dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif meningkatkan pemahaman siswa. Diskusi kelompok dilakukan untuk berbagi ide dan pengalaman antar guru, sehingga terjadi pertukaran gagasan yang memperkaya wawasan peserta. Tim mahasiswa PKM berperan aktif dalam memberikan asistensi teknis serta membantu peserta yang mengalami kendala selama praktik.

Tahap berikutnya adalah pendampingan dan evaluasi hasil pelatihan. Setelah peserta menyelesaikan proyek individu, tim pelaksana melakukan bimbingan lanjutan untuk memastikan guru dapat mengaplikasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan produk yang dihasilkan guru, wawancara singkat, serta pengisian kuesioner untuk menilai peningkatan kompetensi digital dan kepuasan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi AI secara praktis.

Guru-guru juga mengakui bahwa kegiatan ini membuka wawasan mereka mengenai potensi besar AI untuk mendukung transformasi pembelajaran. Mereka

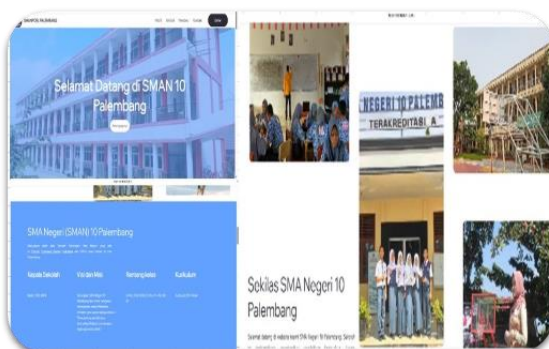
merasa lebih percaya diri untuk bereksperimen menggunakan aplikasi digital serta berkomitmen untuk melanjutkan inovasi pembelajaran secara mandiri. Beberapa guru bahkan mulai merencanakan kolaborasi lintas mata pelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran terpadu berbasis AI.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang inspiratif dan produktif di kalangan guru SMA Negeri 10 Palembang. Melalui kegiatan ini, para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi berbasis AI, tetapi juga memperoleh motivasi baru untuk terus berinovasi dalam mengajar. Pelatihan ini menjadi contoh nyata sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mewujudkan transformasi digital pendidikan.



Gambar 1. Penyampaian materi berbasis AI

Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mendesain website sekolah dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI, diharapkan SMA Negeri 10 Palembang dapat menjadi sekolah yang unggul dalam pemanfaatan teknologi dan menjadi model bagi lembaga pendidikan lain dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang modern, adaptif, dan berdaya saing di era digital. Hasil Pengabdian kepada masyarakat Desain website Pada Pembelajaran Inovatif dari aplikasi berbasis Ai dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Hasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pada gambar 2 merupakan salah satu hasil pengabdian kepada Masyarakat dengan pembuatan desain website di sekolah SMA Negeri 10 Palembang, dengan menggunakan aplikasi Ai dan memanfaatkan fitur-fitur AI dari hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Gambar di atas menunjukkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berfokus pada penerapan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan website sekolah berbasis AI di SMA Negeri 10 Palembang. Melalui kegiatan ini, tim pelaksana PKM berhasil mengembangkan website sekolah yang modern, informatif, dan interaktif, dengan tampilan yang menarik serta fitur yang mudah diakses oleh guru, siswa, dan masyarakat umum. Website ini dirancang menggunakan pendekatan AI-assisted design, di mana teknologi kecerdasan buatan digunakan untuk membantu dalam penyusunan tata letak, pemilihan warna, serta optimasi konten agar lebih menarik dan responsif di berbagai perangkat. Selain sebagai media informasi, website ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk mengunggah materi, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif berbasis teknologi digital. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi AI dalam proses pendidikan dan pengelolaan media digital sekolah. Kegiatan PKM ini memberikan dampak nyata berupa peningkatan literasi digital, kompetensi teknologi, dan kemandirian sekolah dalam mengelola sistem informasi berbasis AI. Dengan demikian, penerapan AI dalam pengabdian ini berhasil mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih efisien, adaptif, dan inovatif.

Hasil pre-test kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4. Data tersebut menunjukkan kondisi awal pemahaman peserta sebelum pelaksanaan kegiatan PKM.

```

14 Distribusi Target:
10. Apakah anda mengetahui dan memahami Penggunaan Web Flow AI ?
Negatif (Belum Memahami)    15
Positif (Memahami)          1
Name: count, dtype: int64

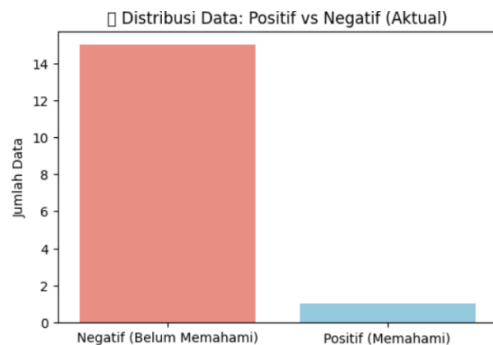
8 Akurasi Model Random Forest: 0.75

```

Gambar 3. Hasil distribusi pre test

Adapun dilihat pada gambar 3 adalah hasil pre test Dimana 15 responden menjawab belum memahami (Prediksi Negatif) sedangkan untuk memahami (Positif) adalah 1 responden, adapun visualisasi distribusi dapat dilihat pada gambar 4 yang merupakan visualisasi data, Dimana dapat dilihat visualisasi data yang belum memahami sangat dominan untuk uji Pre Test. Gambar di atas menampilkan hasil uji *Pre-Test* dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan judul *"Penerapan Artificial Intelligence dalam Desain Website dan Media Pembelajaran Inovatif di SMA Negeri 10 Palembang."* Grafik tersebut menunjukkan distribusi data antara kategori Positif (Memahami) dan Negatif

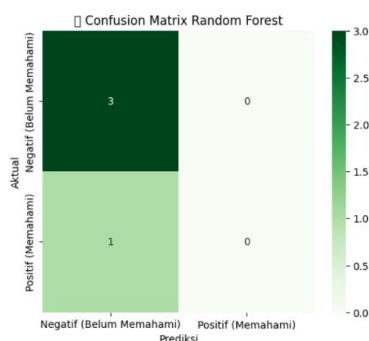
(Belum Memahami) yang menggambarkan tingkat pemahaman guru terhadap penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebelum pelatihan dilaksanakan.



Gambar 4. Hasil distribusi pre test

Dari grafik terlihat bahwa sebagian besar peserta pelatihan, yaitu sekitar 15 orang, berada pada kategori Negatif (Belum Memahami), sedangkan hanya 1 orang yang termasuk kategori Positif (Memahami). Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, mayoritas guru masih belum memahami secara mendalam konsep dan penerapan teknologi AI dalam konteks pembelajaran dan desain website sekolah.

Temuan ini menegaskan pentingnya kegiatan pelatihan yang dirancang dalam program PKM, karena menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital di kalangan guru. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang terarah, diharapkan para guru mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan AI, baik untuk pengembangan media pembelajaran interaktif maupun dalam pembuatan website sekolah yang modern dan dinamis. Dengan demikian, grafik ini menjadi dasar penting untuk mengukur keberhasilan peningkatan kompetensi guru setelah pelaksanaan pelatihan melalui hasil *post-test*. Adapun confusion matrik dapat dilihat pada gambar 6.

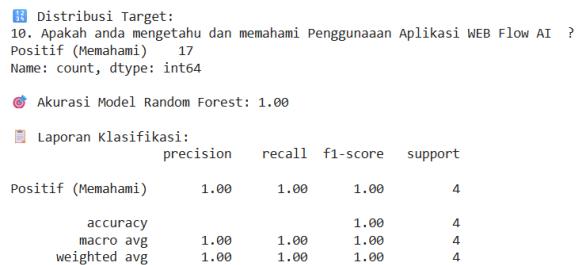


Gambar 5. Hasil visualisasi distribusi confusion matrik pre test

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada gambar, terlihat bahwa terdapat 3 peserta yang termasuk dalam kategori Negatif (Belum Memahami) dan diprediksi dengan benar oleh model, sedangkan terdapat 1 peserta yang sebenarnya sudah memahami (Positif) namun masih diprediksi sebagai belum memahami oleh

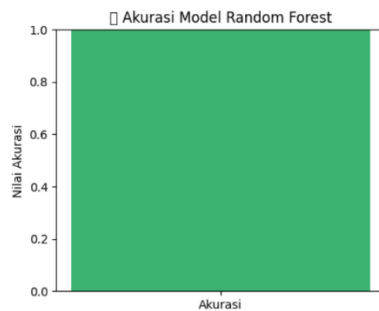
sistem. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan pelatihan dimulai, sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep dan penerapan AI, terutama dalam konteks pembuatan desain website dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil post-test kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada Gambar 6. Data tersebut menunjukkan capaian peserta setelah pelaksanaan kegiatan PKM.



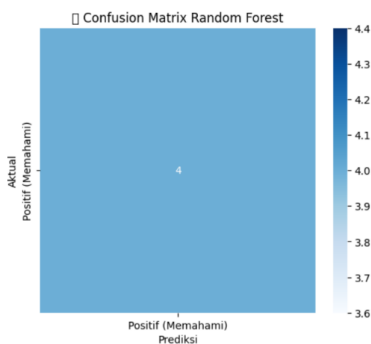
Gambar 6. Distribusi post test menggunakan model random forest

Gambar 6 pada distribusi post test telah menjawab akurasi 1 adalah memahami, Bagian ini menunjukkan jumlah responden berdasarkan kategori jawaban terhadap pertanyaan survei. Terdapat 17 responden yang memberikan jawaban positif (memahami). Artinya, sebagian besar responden menyatakan telah memahami penggunaan aplikasi AI.



Gambar 7. Visualisasi data uji post test dari hasil PKM

Pada gambar 7, dapat dilihat visualisasi grafik dari hasil post test menunjukkan telah memahami hasil PKM dengan menggunakan metode pendampingan, pelatihan, praktek, diskusi dan tanya jawab dimana pada Sumbu X (horizontal): diberi label “Akurasi” menandakan dalam memahami hasil PKM (Pengabdian kepada Masyarakat) menandakan bahwa nilai yang ditampilkan di grafik adalah dalam memahami. Sumbu Y (vertikal): diberi label “Nilai Akurasi”, dengan skala dari 0.0 sampai 1.0. Nilai 1.0 (atau 100%) di bagian atas menunjukkan performa maksimal dalam memahami dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 8. Visualisasi akurasi confusion matrix post test

Gambar menampilkan Confusion Matrix yang menggambarkan hasil prediksi model terhadap jawaban peserta *post-test*. Sumbu vertikal (Aktual) menunjukkan hasil sebenarnya dari respon guru, sedangkan sumbu horizontal (Prediksi) menunjukkan hasil klasifikasi yang dilakukan oleh model.

Nilai "4" di tengah matriks menunjukkan bahwa terdapat 4 respon peserta yang termasuk dalam kategori Positif (Memahami). Artinya, semua peserta yang memang memahami materi AI dalam desain website dan media pembelajaran inovatif berbasis website. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah pelatihan: Para guru telah memahami dengan baik penggunaan teknologi AI, khususnya dalam aplikasi seperti AI dan pembuatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan AI di SMA Negeri 10 Palembang berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Para guru mampu menguasai konsep dan praktik penggunaan AI secara efektif setelah proses pendampingan dan pelatihan dilakukan. Selain itu, hasil *post-test* yang tinggi mencerminkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik seperti penggunaan ChatGPT, Web Flow, dan aplikasi AI desain website efektif dalam meningkatkan literasi teknologi AI.



Gambar 9. Visualisasi data mengelolah post test

Grafik di atas menampilkan hasil perbandingan antara: Prediksi Model (sumbu X): hasil klasifikasi terhadap tingkat pemahaman guru setelah pelatihan. Jumlah Data (sumbu Y): banyaknya responden atau peserta pelatihan yang termasuk dalam kategori tertentu, yaitu Positif (Memahami). Bar berwarna hijau

mewakili nilai aktual yang menunjukkan bahwa **semua data uji (4 peserta)** berada pada kategori **Positif (Memahami)**. Hal ini berarti seluruh guru yang mengikuti pelatihan mampu memahami materi dengan baik setelah mengikuti sesi pelatihan berbasis AI.

SIMPULAN

Kegiatan PKM ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, khususnya guru-guru di SMA Negeri 10 Palembang, dalam mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence (AI) ke dalam proses pembelajaran dan desain website sekolah. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan teknis, peserta memperoleh pemahaman baru mengenai konsep dasar AI serta penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif, adaptif, dan inovatif. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengelola website sekolah berbasis AI, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi tetapi juga sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, di mana sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini dapat disimpulkan berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan literasi digital dan kompetensi teknologi di kalangan pendidik. Implementasi AI dalam pendidikan membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital 5.0, sekaligus memperkuat kesiapan sekolah dalam menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya yang telah mendukung dan membiayai pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat di SMA Negeri 10 Palembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Andajani, K. (2022). Modul pembelajaran berdiferensiasi. *Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru*.
- Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2023). Dinamika pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 1(1).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNHPP/article/view/1518>
- Chautie, M. R., Sanjaya, M. R., Lestari, E., & Putra, B. W. (2023). Perancangan sistem pendukung keputusan pemilihan guru terbaik dengan pendekatan user centered design. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2).
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.792>
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi dalam program guru penggerak pada modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>

- Halaweh, M. (2023). ChatGPT in education: Strategies for responsible implementation. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13036>
- Isnaeni, N. (2023). Konsep dasar pengembangan kurikulum. *Jurnal At-Tabayyun*, 6(2). <https://doi.org/10.62214/jat.v6i2.131>
- Jenita, J., Saputra, A. M. A., Salwa, S., Wijayanto, G. W., Asri, H., & Novandalina, A. (2023). Pemanfaatan artificial intelligence dalam menyusun artikel ilmiah terindeks sinta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5). 10292–10299. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.21435>
- Kamelia, K., Reskiana, R., Rahmi, R., & Lubis, A. (2022). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi akar revolusi di sekolah dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i1.42417>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan ketrampilan penggunaan canva sebagai media pembelajaran bagi guru SD N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1). <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Kharis, S. A. A., Zili, A. H. A., Putri, A., & Robiansyah, A. (2023). Analisis tren minat masyarakat Indonesia terhadap artificial intelligence dalam menyongsong society 5.0: studi menggunakan google trends. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(4). <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i4.3091>
- Mahardika, I. K., Subiki, S., Anggraeni, N. P., Juanda, D. H., Ubaidillah, M. J., & Amelia, N. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada materi fluida dinamis. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>
- 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. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22460>
- Rosmawati, R., Ahyani, N., & Missriani, M. (2020). Pengaruh disiplin dan profesionalisme guru terhadap kinerja guru. *Journal of Education Research*, 1(3). <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.22>
- Roza, W., Sari, Y. G., Putra, B. E., & Putri, D. A. E. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2). <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>