



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Penggunaan *Artificial Intelligence* dan
Media Ular Tangga Untuk Membantu
Guru dalam Pembelajaran



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS DOKTOR HUSNI INGRATUBUN TUAL
TAHUN 2024**

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PENGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN MEDIA ULAR
TANGGA UNTUK MEMBANTU GURU DALAM PEMBELAJARAN**

Oleh :

1. L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd.,M.Pd
2. Hempri Alfred Kirwelakubun, S.Pd.,M.Pd
3. Muh. Ilham, S.Pd.,M.Pd
4. Salam, S.Pd.,M.Pd
5. Roys, S.Pd.,M.Pd
6. Thermutis Paulina Renyaan, S.Pd.,M.Pd

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS DOKTOR HUSNI INGRATUBUN TUAL**

2024

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN 2024

Judul : Penggunaan *Artificial Intelligence* dan Media Ular tangga Untuk Membantu Guru dalam Pembelajaran

Lokasi Kegiatan : SD Naskat Mathias 2 Langgur, Kecamatan Kei Kecil Kabupaten Maluku Tenggara. Alamat lengkapnya adalah Jl. Taver Seran Langgur.

Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 12 Oktober 2024

Jumlah Dana : Rp. 1.266.000,-

Sumber Dana : Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Tim Pelaksana :

No.	Nama	NIDN	Program Studi
1.	L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd.,M.Pd	1210109601	PGSD
2.	Hempri Alfred Kirwelakubun, S.Pd.,M.Pd	8988780024	PGSD
3.	Muh. Ilham, S.Pd.,M.Pd	1205119701	PGSD
4.	Salam, S.Pd., M.Pd	1203019201	PGSD
5.	Roys, S.Pd., M.Pd	1203019201	PGSD
6.	Thermutis Paulina Renyaan, S.Pd.,M.Pd	1228039701	PBI

Tual, 17 Oktober 2024

Kepala LPPM,
Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual,



Lutungas Waniyeamin Arnold, S.Ak., M.Ak
NRP. 2023 09 079

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAN.....	lii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah dan Tantangan dalam Pembelajaran Konvensional....	2
C. Peluang Integrasi AI dan Media Permainan dalam Pembelajaran.....	2
D. Tujuan dan Manfaat Kegiatan Pengabdian.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM SD NASKAT MATHIAS 2 LANGGUR	
A. Lokasi dan Lingkungan.....	5
B. Fasilitas dan Infrastruktur.....	5
C. Kurikulum dan Kegiatan Belajar Mengajar.....	6
D. Sumber Daya Manusia.....	7
E. Tantangan dan Potensi.....	7
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Persiapan dan Perencanaan.....	9
B. Pelaksanaan Pelatihan.....	10
C. Pendampingan dan Evaluasi.....	11
D. Tahap Tindak Lanjut.....	13
BAB IV HASIL DAN LAPORAN PKM	
A. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Guru dalam Penggunaan AI.....	14
B. Media Ular Tangga Meningkatkan Interaksi dan Motivasi Siswa.....	15
C. Perubahan Metode Pengajaran oleh Guru.....	16
D. Tantangan yang dihadapi dan solusi yang diberikan.....	17
E. Evaluasi dan Dampak Jangka Panjang.....	17
BAB V PENUTUP	
A. Peningkatan Kapasitas Guru.....	19
B. Media Ular Tangga sebagai Alat Pembelajaran Kreatif.....	19
C. Pengembangan Metode Pembelajaran yang Berkelanjutan....	20
D. Tantangan dan Solusi.....	20
E. Dampak Jangka Panjang.....	20
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Transformasi digital telah merambah hampir semua aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru dihadapkan pada tantangan untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar adalah Artificial Intelligence (AI). Teknologi AI dapat memberikan solusi dalam menganalisis data perkembangan siswa, mempersonalisasi pembelajaran, dan menyediakan rekomendasi materi yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Namun, penerapan teknologi ini membutuhkan pemahaman yang cukup dari guru agar dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar-mengajar.

Di sisi lain, untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, penting bagi guru untuk dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah menggunakan media permainan. Media permainan seperti ular tangga bisa menjadi alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kombinasi antara penggunaan AI dan media permainan tradisional seperti ular tangga menjadi langkah inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. AI dapat membantu guru memahami kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam, sementara media permainan seperti ular tangga berperan sebagai alat bantu yang mempermudah siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Kolaborasi kedua pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, dan

membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif.

B. Masalah dan Tantangan dalam Pembelajaran Konvensional.

Guru sering kali menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi kebutuhan spesifik setiap siswa, terutama dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar. Perbedaan kemampuan dan minat belajar membuat guru harus menemukan cara yang sesuai agar semua siswa dapat menerima materi dengan baik. Metode pembelajaran konvensional, yang cenderung satu arah, sering kali membuat siswa kurang tertarik dan berakibat pada rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Selain itu, masih banyak guru yang belum sepenuhnya memahami atau menggunakan teknologi dalam kegiatan mengajar. Meskipun teknologi AI sudah mulai dikenal dalam dunia pendidikan, penerapannya di sekolah dasar masih terbatas. Keterbatasan ini bukan hanya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru tentang teknologi tersebut, tetapi juga keterbatasan akses dan fasilitas di beberapa sekolah, terutama di daerah yang masih berkembang. Hal ini menjadi salah satu tantangan utama dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih maju dan sesuai dengan perkembangan zaman.

C. Peluang Integrasi AI dan Media Permainan dalam Pembelajaran.

Ditengah tantangan tersebut, terdapat peluang besar dalam penggunaan AI dan media permainan untuk mengatasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran. AI, dengan kemampuannya untuk menganalisis data secara cepat dan akurat, dapat digunakan untuk memantau kemajuan belajar siswa, mengevaluasi hasil belajar, dan memberikan masukan kepada guru mengenai pendekatan pengajaran yang lebih sesuai. Dengan demikian, AI dapat membantu guru untuk lebih mudah menyesuaikan materi dan metode pembelajaran berdasarkan kebutuhan spesifik setiap siswa. Sebagai contoh, AI dapat memberikan

rekomendasi soal-soal latihan yang lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Sementara itu, media permainan seperti ular tangga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sambil tetap mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Permainan ular tangga dapat diadaptasi dengan menambahkan pertanyaan atau tugas-tugas sederhana yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir dan memahami konsep-konsep dasar yang diajarkan oleh guru.

D. Tujuan dan Manfaat Kegiatan Pengabdian.

1. Tujuan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru di sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi AI serta media ular tangga dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi AI sebagai alat bantu analisis dan evaluasi pembelajaran, serta memberikan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran berbentuk permainan. Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan adaptif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

2. Manfaat.

Adapun manfaat dari kegiatan ini antara lain:

a. Bagi Guru.

Guru akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran, serta cara membuat dan memanfaatkan media permainan ular tangga. Hal ini akan membantu mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Siswa.

Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena metode yang digunakan lebih bervariasi dan menarik. Pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah.

Sekolah yang menerapkan pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan adanya dukungan teknologi dan inovasi media pembelajaran, sekolah dapat menjadi lebih adaptif dalam menghadapi perubahan zaman.

Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat terbentuk model pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif di sekolah dasar. Penggunaan AI dan media ular tangga menjadi sinergi yang diharapkan mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran di era digital ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM SD NASKAT MATHIAS 2 LANGGUR

SD Naskat Mathias 2 Langgur adalah salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kota Langgur, Kabupaten Maluku Tenggara, Provinsi Maluku. Sekolah ini berada di wilayah kepulauan yang menjadi bagian dari Provinsi Maluku, dengan karakteristik masyarakat yang heterogen dan memiliki budaya yang kaya. Berikut adalah gambaran umum tentang SD Naskat Mathias 2 Langgur :

A. Lokasi dan Lingkungan.

SD Naskat Mathias 2 Langgur terletak di Kota Langgur, yang merupakan ibu kota dari Kabupaten Maluku Tenggara. Kota Langgur berada di Pulau Kei Kecil, salah satu dari gugusan Kepulauan Kei. Adapun Lingkungan Sekolah ini berada di lingkungan yang asri dengan suasana alam yang khas daerah kepulauan. Lingkungan sekitar yang cukup alami memberikan suasana yang tenang dan mendukung proses pembelajaran siswa. Meskipun berada di daerah yang relatif terpencil, SD Naskat Mathias 2 tetap berupaya untuk mengikuti perkembangan pendidikan di Indonesia.

B. Fasilitas dan Infrastruktur.

Fasilitas dan infrastruktur SD Naskat Mathias 2 Langgur adalah sebagai berikut.

1. Bangunan Sekolah.

SD Naskat Mathias 2 memiliki bangunan yang sederhana namun memadai untuk kegiatan belajar-mengajar. Ruang kelas yang tersedia mencukupi untuk jumlah siswa yang ada, dengan fasilitas dasar seperti meja, kursi, dan papan tulis.

2. Perpustakaan dan Ruang Belajar Tambahan.

Sekolah ini memiliki perpustakaan sederhana yang berisi buku-buku pelajaran dan literatur yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Ruang perpustakaan ini berfungsi sebagai pusat sumber belajar tambahan bagi para siswa.

3. Akses Teknologi.

Meskipun SD Naskat Mathias 2 tidak memiliki fasilitas teknologi yang sangat canggih, sekolah ini mulai berupaya untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, akses internet sering kali menjadi kendala karena infrastruktur jaringan di daerah kepulauan yang terbatas. Ketersediaan komputer atau perangkat teknologi lainnya juga masih terbatas, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi setempat.

C. Kurikulum dan Kegiatan Belajar Mengajar.

1. Kurikulum.

SD Naskat Mathias 2 Langgur mengikuti kurikulum pendidikan nasional yang diterapkan oleh pemerintah Indonesia. Pembelajaran difokuskan pada pengembangan kompetensi dasar siswa dalam mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Pendidikan Agama.

2. Metode Pembelajaran.

Guru-guru di SD Naskat Mathias 2 berusaha untuk menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif, meskipun terkadang terbatas oleh sarana dan prasarana. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan permainan mulai diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama untuk membuat materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

3. Kegiatan Ekstrakurikuler.

Selain kegiatan belajar-mengajar, SD Naskat Mathias 2 juga menyediakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni tari, dan kegiatan keagamaan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan bakat dan minat siswa, serta memperkuat nilai-nilai budaya lokal di kalangan siswa.

D. Sumber Daya Manusia.

1. Guru.

SD Naskat Mathias 2 memiliki sejumlah tenaga pengajar yang berdedikasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Para guru umumnya memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dan berusaha untuk terus meningkatkan keterampilan mengajar mereka. Pelatihan dan kegiatan pengembangan profesional menjadi bagian dari upaya mereka untuk mengikuti perkembangan metode pembelajaran.

2. Kepala Sekolah.

Peran kepala sekolah di SD Naskat Mathias 2 sangat penting dalam menentukan arah kebijakan dan visi pendidikan di sekolah ini. Kepala sekolah berupaya membangun kolaborasi dengan komunitas sekolah, termasuk orang tua siswa dan tokoh masyarakat sekitar, untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

E. Tantangan dan Potensi.

1. Tantangan.

SD Naskat Mathias 2 menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet, keterbatasan fasilitas teknologi, dan infrastruktur sekolah yang masih perlu ditingkatkan. Tantangan geografis, yaitu lokasi di daerah kepulauan, juga mempengaruhi aksesibilitas terhadap berbagai sumber daya pendidikan.

2. Potensi.

Di sisi lain, SD Naskat Mathias 2 memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai pusat pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan keberagaman budaya masyarakat Maluku Tenggara. Dengan dukungan dari pemerintah daerah dan partisipasi masyarakat, sekolah ini dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa.

Secara keseluruhan, SD Naskat Mathias 2 Langgur berperan penting dalam menyediakan pendidikan dasar bagi anak-anak di wilayah Maluku Tenggara, khususnya di Pulau Kei Kecil. Meskipun

menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan infrastruktur, semangat para pendidik dan dukungan komunitas menjadi modal utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan yang diterapkan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang agar dapat memberikan dampak langsung dan berkelanjutan bagi para guru serta siswa di sekolah dasar. Metode ini mencakup beberapa tahap penting yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan pelatihan, hingga pendampingan dan evaluasi. Masing-masing tahap dirancang untuk memastikan bahwa tujuan kegiatan ini, yaitu memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) dan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat tercapai dengan baik.

A. Persiapan dan Perencanaan.

Tahap ini merupakan dasar dari keberhasilan kegiatan pengabdian, karena pada tahap ini dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi kebutuhan guru serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah :

1. Survei Kebutuhan Guru.

Dilakukan survei kepada para guru di sekolah dasar yang menjadi mitra kegiatan ini. Survei ini bertujuan untuk memahami sejauh mana pemahaman guru tentang teknologi AI dan penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Survei juga menggali kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, baik dalam hal teknis maupun dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik. Hasil survei ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan guru.

2. Pengembangan Materi Pelatihan.

Berdasarkan hasil survei, materi pelatihan disusun dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman guru terhadap teknologi dan metode pembelajaran kreatif. Materi ini meliputi pengenalan AI, aplikasi AI dalam dunia pendidikan, serta cara membuat dan mengaplikasikan media permainan ular tangga dalam berbagai

mata pelajaran. Materi dirancang agar mudah dipahami dan dapat langsung diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Koordinasi dengan Pihak Sekolah.

Sebelum pelatihan dilaksanakan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan, lokasi pelatihan, serta jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan. Koordinasi ini penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah.

B. Pelaksanaan Pelatihan.

Tahap pelaksanaan pelatihan merupakan inti dari kegiatan ini, di mana para guru diberikan pelatihan intensif mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran dan pembuatan media permainan ular tangga. Tahap ini dibagi menjadi beberapa sesi untuk memastikan bahwa setiap materi dapat diserap dengan baik oleh peserta. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

1. Sesi I : Pelatihan Penggunaan AI dalam Pembelajaran

a. Pengenalan AI dan Manfaatnya di Dunia Pendidikan.

Sesi ini memberikan penjelasan dasar mengenai apa itu Artificial Intelligence, bagaimana AI bekerja, dan berbagai contoh penerapan AI dalam dunia pendidikan. Fokusnya adalah untuk memperkenalkan guru pada konsep dasar AI dan menunjukkan bahwa teknologi ini dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas pengajaran.

b. Pelatihan Aplikasi AI Sederhana.

Guru diperkenalkan pada berbagai aplikasi AI yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran, seperti aplikasi analisis perkembangan siswa dan aplikasi yang dapat merekomendasikan materi pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa. Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat yang sudah tersedia di sekolah, sehingga guru dapat langsung mencoba dan mengaplikasikan teknologi tersebut.

c. Studi Kasus dan Simulasi.

Sesi ini mencakup simulasi penggunaan AI dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Guru diajak untuk melakukan studi kasus dan mencoba bagaimana AI dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan memberikan rekomendasi materi tambahan yang sesuai.

2. Sesi II : Workshop Pembuatan Media Ular Tangga.

a. Desain Media Ular Tangga.

Pada sesi ini, guru diajarkan cara mendesain media permainan ular tangga yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi pelajaran. Desain permainan mencakup penambahan pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab oleh siswa saat mereka bermain. Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar materi pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Sains.

b. Pembuatan dan Penggunaan di Kelas.

Guru didorong untuk membuat media ular tangga secara langsung menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapatkan. Setelah media selesai dibuat, dilakukan simulasi penggunaan di kelas dengan peran sebagai pengajar dan siswa, sehingga guru mendapatkan pengalaman langsung bagaimana media tersebut digunakan.

c. Diskusi dan Umpan Balik.

Setelah sesi simulasi, diadakan diskusi untuk mendapatkan umpan balik dari para peserta mengenai tantangan yang mereka temui dan potensi pengembangan media ular tangga agar lebih efektif dalam pembelajaran.

C. Pendampingan dan Evaluasi.

Setelah pelatihan, tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa para guru dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka peroleh dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Tahap ini dirancang untuk memberikan dukungan kepada guru dan memastikan bahwa metode yang diajarkan benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap ini adalah:

1. Pendampingan Guru di Kelas.

Selama satu bulan setelah pelatihan, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada guru dalam menggunakan teknologi AI dan media permainan ular tangga di kelas. Pendampingan ini dilakukan melalui kunjungan rutin ke sekolah untuk memantau perkembangan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran, serta memberikan bantuan jika guru menghadapi kendala teknis dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Monitoring dan Evaluasi Penggunaan AI.

Selama pendampingan, dilakukan monitoring terhadap penggunaan AI dalam menganalisis perkembangan belajar siswa. Data dari aplikasi AI dianalisis untuk melihat sejauh mana rekomendasi materi yang diberikan oleh AI dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, guru diminta untuk mengisi kuesioner dan wawancara mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi tersebut.

3. Observasi Penggunaan Media Ular Tangga di Kelas.

Observasi juga dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media permainan ular tangga yang telah dibuat oleh guru. Fokus dari observasi ini adalah untuk mengevaluasi seberapa besar permainan tersebut dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam belajar. Hasil observasi digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran.

4. Evaluasi Akhir dan Laporan.

Setelah periode pendampingan selesai, dilakukan evaluasi akhir untuk menilai keberhasilan kegiatan ini. Evaluasi mencakup analisis terhadap peningkatan pemahaman guru, efektivitas media pembelajaran yang digunakan, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Laporan evaluasi ini kemudian disusun dan disampaikan kepada pihak sekolah serta instansi terkait untuk menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program serupa di masa mendatang.

D. Tahap Tindak Lanjut.

Untuk memastikan keberlanjutan kegiatan ini, disusun rencana tindak lanjut dengan merencanakan program pelatihan lanjutan untuk memperdalam penggunaan AI dan pengembangan media permainan lainnya. Pelatihan ini dapat mencakup teknologi baru yang relevan dengan dunia pendidikan serta metode pembelajaran yang kreatif. Dengan pendekatan metodis yang komprehensif ini, diharapkan program pengabdian ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi guru dan siswa, serta menjadi model bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar lainnya.

BAB IV

HASIL DAN LAPORAN KEGIATAN PKM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan fokus pada **"Penggunaan *Artificial Intelligence* dan Media Ular Tangga untuk Membantu Guru dalam Pembelajaran"** menghasilkan sejumlah dampak positif yang signifikan bagi para guru dan siswa di sekolah dasar. Hasil ini diperoleh dari pengamatan langsung, wawancara, kuesioner, dan analisis data selama pelaksanaan kegiatan hingga tahap pendampingan. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan:

A. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Guru dalam Penggunaan AI.

Pelatihan mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran telah memberikan pemahaman baru bagi para guru tentang bagaimana teknologi dapat membantu mereka dalam proses pengajaran. Sebelumnya, sebagian besar guru tidak memiliki pengalaman dalam menggunakan AI untuk kegiatan belajar-mengajar. Setelah mengikuti pelatihan, 85% peserta menyatakan bahwa mereka kini lebih mengerti cara kerja aplikasi AI sederhana yang bisa digunakan untuk memantau

perkembangan belajar siswa.

1. Peningkatan Keterampilan Teknis.

Guru mampu menggunakan aplikasi AI untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, seperti nilai tes, waktu pengerjaan tugas, dan perkembangan pemahaman materi. Mereka belajar bagaimana mengolah data ini untuk mendapatkan gambaran tentang kemajuan belajar siswa serta memberikan rekomendasi materi atau latihan tambahan. Hal ini membantu guru dalam memberikan perhatian yang lebih spesifik kepada siswa yang membutuhkan.

2. Penerapan AI dalam Evaluasi Belajar.

AI digunakan untuk membantu mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu. Melalui data yang dihasilkan oleh aplikasi AI, guru dapat memberikan materi remedial

secara tepat sasaran. Sebagai contoh, jika AI mendeteksi bahwa seorang siswa masih kurang dalam pemahaman materi matematika, guru dapat memberikan latihan tambahan yang disesuaikan. Hasil ini menunjukkan bahwa AI dapat menjadi alat bantu evaluasi yang efektif bagi guru.

B. Media Ular Tangga Meningkatkan Interaksi dan Motivasi Siswa.

Penggunaan media permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa di kelas. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah media ini diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa.

Sebelum menggunakan media ular tangga, beberapa guru melaporkan bahwa siswa sering kali kehilangan fokus selama pelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti Matematika atau Ilmu Pengetahuan Alam. Setelah menggunakan media permainan ular tangga, 70% guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi. Permainan ini menggabungkan elemen kompetisi dan tantangan yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa terlihat lebih bersemangat untuk berpartisipasi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang terintegrasi dalam permainan.

2. Peningkatan Pemahaman Materi melalui Pembelajaran Interaktif.

Guru juga melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dasar yang disampaikan melalui permainan. Misalnya, materi tentang operasi hitung dalam Matematika atau pengenalan kosakata baru dalam Bahasa Indonesia disampaikan melalui pertanyaan dalam permainan ular tangga. Setiap kali siswa berhenti di kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan yang disiapkan guru. Dengan cara ini, siswa belajar sambil bermain dan materi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat.

3. Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Siswa.

Permainan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman sekelas mereka. Siswa belajar untuk saling membantu ketika menghadapi pertanyaan yang sulit, dan ini memperkuat hubungan sosial di antara mereka. Guru melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kolaboratif, yang berdampak positif pada pembentukan karakter siswa seperti kerja sama dan sportifitas.

C. Perubahan Metode Pengajaran oleh Guru.

Selama proses pendampingan, tim pengabdian mengamati adanya perubahan dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh para guru. Mereka mulai lebih sering menggabungkan teknologi AI dan media kreatif dalam kegiatan belajar-mengajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.

1. Perubahan Pendekatan Pengajaran.

Guru mulai menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih berbasis data, di mana mereka menggunakan hasil analisis AI untuk menentukan strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih berfokus pada siswa (*student-centered learning*), di mana perbedaan kemampuan antar siswa dapat ditangani dengan lebih baik.

2. Penggunaan Media Permainan untuk Berbagai Mata Pelajaran.

Guru tidak hanya menggunakan media ular tangga untuk satu mata pelajaran saja, tetapi juga mengembangkan variasi permainan ini untuk pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Mereka menyesuaikan pertanyaan dan tugas dalam permainan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai mengadopsi metode pembelajaran berbasis permainan sebagai bagian dari pengajaran rutin mereka.

D. Tantangan yang dihadapi dan solusi yang diberikan.

Meskipun kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dan keterlibatan siswa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program:

1. Keterbatasan Akses Internet.

Salah satu kendala utama dalam penggunaan AI adalah keterbatasan akses internet di beberapa sekolah, terutama di daerah yang infrastruktur digitalnya masih terbatas. Beberapa aplikasi AI memerlukan koneksi internet yang stabil untuk berfungsi secara optimal. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian memberikan rekomendasi aplikasi AI yang dapat digunakan secara offline atau dengan data yang diunduh terlebih dahulu. Selain itu, aplikasi yang lebih sederhana dan ramah pengguna dipilih agar dapat diakses dengan perangkat yang tersedia di sekolah.

2. Penyesuaian Materi Permainan Ular Tangga dengan Kurikulum.

Beberapa guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan materi yang ingin diajarkan dengan format permainan ular tangga. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian memberikan contoh-contoh desain permainan yang sesuai dengan berbagai tema dan materi. Selain itu, dilakukan sesi diskusi dan brainstorming bersama para guru untuk merancang pertanyaan dan tugas yang relevan dengan kurikulum.

E. Evaluasi dan Dampak Jangka Panjang.

Kegiatan evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan wawancara dengan para guru dan siswa setelah pendampingan berakhir. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini dan mampu mengimplementasikan teknologi serta metode pembelajaran yang baru di kelas mereka. Beberapa indikator keberhasilan dari evaluasi ini adalah :

1. Kepuasan Guru terhadap Pelatihan.

Sebanyak 90% guru peserta menyatakan puas dengan materi pelatihan dan pendampingan yang diberikan. Mereka merasa lebih

percaya diri dalam menggunakan teknologi AI dan mengembangkan media pembelajaran kreatif.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa.

Dalam periode pendampingan, tercatat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia di kelas yang menggunakan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi menunjukkan peningkatan pemahaman setelah menggunakan metode ini.

3. Minat Guru untuk Melanjutkan Pengembangan.

Sebagian besar guru tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran berbasis permainan dan mengeksplorasi penggunaan AI dalam kegiatan belajar mengajar di masa mendatang. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek tetapi juga mendorong pengembangan metode pembelajaran yang berkelanjutan di sekolah.

Dengan hasil-hasil ini, program pengabdian ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu membantu para guru memanfaatkan teknologi dan media kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, program ini membuka peluang untuk dilanjutkan dengan pelatihan yang lebih mendalam dan perluasan ke sekolah- sekolah lain yang ingin mengadopsi pendekatan serupa. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan bagi siswa.

BAB V

PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema "Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Ular Tangga untuk Membantu Guru dalam Pembelajaran" telah menunjukkan hasil yang signifikan dan memberikan manfaat nyata bagi komunitas sekolah, khususnya para guru dan siswa di SD Naskat Mathias 2 Langgur, Kabupaten Maluku Tenggara. Berdasarkan rangkaian kegiatan mulai dari pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi, sejumlah kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut :

A. Peningkatan Kapasitas Guru.

Program pelatihan dan implementasi teknologi AI berhasil meningkatkan kapasitas dan kompetensi para guru dalam menggunakan alat bantu teknologi untuk pembelajaran. Guru-guru yang sebelumnya belum terbiasa dengan aplikasi AI kini lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam pengajaran sehari-hari. Penggunaan AI membantu guru dalam mengelola data hasil belajar siswa, memantau perkembangan belajar, serta merancang strategi pengajaran yang lebih tepat sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang disediakan efektif dalam membangun keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern

B. Media Ular Tangga sebagai Alat Pembelajaran Kreatif.

Media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan adanya elemen permainan dalam proses belajar, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Media ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena metode belajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru melaporkan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif saat menjawab pertanyaan dalam permainan, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kolaboratif.

C. Pengembangan Metode Pembelajaran yang Berkelanjutan.

Dari hasil kegiatan ini, terlihat adanya perubahan positif dalam metode pengajaran yang diterapkan guru. Mereka mulai mengadopsi pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis data, yang memfokuskan pada kebutuhan individu siswa. Hal ini berkontribusi pada terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan siswa. Inovasi penggunaan media kreatif seperti ular tangga juga menumbuhkan minat guru untuk terus mencari cara baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran

D. Tantangan dan Solusi.

Meskipun keberhasilan kegiatan ini cukup besar, beberapa tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan akses internet dan infrastruktur teknologi yang kurang memadai di daerah Maluku Tenggara. Kendala ini diatasi dengan menyediakan alternatif solusi, seperti menggunakan aplikasi AI yang dapat berfungsi secara offline serta memberikan pelatihan tentang pengelolaan data manual sebagai pendukung teknologi. Tantangan lain seperti adaptasi materi dengan media permainan berhasil diatasi dengan pelatihan dan contoh-contoh yang relevan, membuat guru lebih siap untuk merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

E. Dampak Jangka Panjang.

Hasil kegiatan menunjukkan dampak jangka panjang yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di SD Naskat Mathias 2 Langgur. Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan media kreatif tidak hanya bermanfaat untuk kegiatan belajar-mengajar sehari-hari, tetapi juga membuka jalan untuk adopsi inovasi pembelajaran lainnya. Dengan terus mendorong penggunaan teknologi dan media interaktif, guru dan siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, menarik, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



SURAT TUGAS

Nomor : 118/UNINGRAT.A.VI/ST/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luturmas Wanlyeamin Arnold, S.Ak., M.Ak
NRP : 2023 09 079
Jabatan : Kepala LPPM

Dengan ini menugaskan kepada :

NO	NAMA	NIDN	PROGRAM STUDI
1	L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd., M.Pd	1210109601	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Hempri Alfred Kirwelakubun, S.Pd., M.Pd	1206239801	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3	Muh. Ilham, S.Pd., M.Pd	1205119701	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4	Salam, S.Pd., M.Pd	12040493101	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5	Roys, S.Pd., M.Pd	1203019201	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6	Thermutis Paulina Renyaan, S.Pd., M.Pd	1228039701	Pendidikan Bahasa Inggris

Untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul: **Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Ular Tangga untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran** Yang akan dilaksanakan pada hari Sabtu, Tanggal 12 Oktober Tahun 2024 di SD Naskat Mathias 2 Langgur B.

Demikianlah Surat Tugas ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tual, 11 Oktober 2024

Mengetahui,
Ketua LPPM



Luturmas Wanlyeamin Arnold, S.Ak., M.Ak
NRP. 2023 09 079

RINCIAN BIAYA PkM.

Sumber Dana : Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Jumlah Dana : Rp. 1.266.000,-

NO	Pengeluaran	NOMINAL
1.	Spanduk ukuran 2 x 1	Rp. 120.000,-
2.	Biaya Transportasi Pulang Pergi	Rp. 300.000,-
3.	Air Botol Le Mineral 2 Dus	Rp. 130.000,-
4.	Tisu 4 Pak	Rp. 60.000,-
5.	Permen 3 Pak	Rp. 40.000,-
6.	Kue untuk Peserta 25 Peserta	Rp. 200.000,-
7.	Kertas Manila untuk Alat Peraga 3 Lembar	Rp 21.000,-
8.	Spidol 3	Rp 15.000,-
9.	Kertas A4	Rp. 60.000,-
10.	1 Set Tinta Printer EPSON L120	Rp. 150.000,-
11.	Jilid 2 Laporan PkM	Rp. 170.000,-
Total Rp 1.266.000		

Tual, 18 Oktober 2024

Ketua Tim,



L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd.,M.Pd
1210109601



BERITA ACARA PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pada tanggal 12 bulan Oktober Tahun 2024, di SD Naskat Mathias 2 Langgur B, kami yang bertandatangan di bawah ini:

Dosen (pelaksana):

Nama	: L.M Sahbudin Pratama, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDN	: 1210109601
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Hempri Alfred Kirwelakubun, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDK	: 8988780024
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Muh. Ilham, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDN	: 1205119701
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Salam, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDN	: 1204049301
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Roys, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDN	: 1203019201
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Thermutis Paulina Renyaan, S.Pd., M.Pd
NRP/NIDN	: 1228039701
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Inggris

Dengan pihak mitra:

Nama	: Thermutis Ratupaira, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa telah dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat:

Bentuk Kegiatan	: Sosialisasi
Judul	: Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Ular Tangga untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran
Lembaga Pelaksana	: Universitas Doktor Husni Ingratubun (UNINGRAT) Tual
Tanggal pelaksanaan	: 12 Oktober 2024
Tempat pelaksanaan	: SD Naskat Mathias 2 Langgur A

Pihak Mitra menyatakan menerima pelaksanaan kegiatan tersebut di atas dengan baik. Demikian berita acara ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tual, 11 Oktober 2024

Mengetahui,

Ketua LPPM

Luturmas Wanlyeamin Arnold, S.Ak., M.Ak
NRP. 2023 09 079



Sermulis Ratupaira, S.Pd
NIP. 19661116 198712 2 004

Pemateri 1

L.M Sahbudin Pratama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1210109601

Pemateri 2

Muh. Ilham, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1205119701

Pemateri 3

Hempri Alfred Kirvelakubun, S.Pd., M.Pd
NIDK. 8988780024

Pemateri 4

Salam, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1204049301

Pemateri 5

Roys, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1203019201

Pemateri 6

Thermitis P Renyaan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1228039701



DAFTAR HADIR

Hari/Tanggal : Sabtu, 12 Oktober 2024
Waktu : 08.00 – 10.00 WIT
Lokasi : SD Naskat Mathias 2 Langgur A
Tema : Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Ular Tangga untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran

No	Nama	No HP	Paraf
1	Termutis Ratupaira, S.Pd		
2	Kresensia Saklaresi, S.Ag		
3	Paula A. Remetwa, S.Pd	08 2192761306	
4	M. Yuliana Lobja, S.Pd	081248360250	
5	Umi Cholifah, S.Pd	081248170689	
6	Margaritha Mieke Kudamasa, S.Pd		
7	Margaeta Jeujanen, S.Pd	082199887425	
8	Ferliana Wattimena, S.Pd		
9	Januarius Th. rettob, S.Ag		
10	Agustina Saikmat, S.Ag	082197953500	
11	Herlina Lurusmanat, S.Pd	082148398849	
12	Sany Elwuar, S.Pd	0812 7345 4278	
13	Salama Latukau, S.Pd	082239308576	
14	Damaiana Sikteubun, A.Ma.Pd	081378417718	
15	Hempri Alfred Kirwelakubun, S.Pd., M.Pd	081247510209	
16	Yane Maria Tarantein, A.Ma	0821 90454486	
17	Henriyeta Hungan, S.Pd		
18	Everarda Fenanlampir	0821-9907-1164	
19	Meystika Sepriyani Sadsuitubun	0821 96575408	
20	Alex K. Fatruan, S.Tr. par	0852 9820 6835	
21			
22			
23			
24			

Pemaparan Materi Pertama Oleh : Bpk L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd.,M.Pd



Pemaparan Materi Kedua Oleh : Bpk Hempri A. Kirwelakubun, S.Pd.,M.Pd



Pemaparan Materi Ketiga Oleh : Bpk Muh. Ilham, S.Pd.,M.Pd



Pemaparan Materi Keempat Oleh : Bpk Salam, S.Pd., M.Pd



Pemaparan Materi Kelima Oleh : Bpk Roys, S.Pd., M.Pd



Pemaparan Materi Keenam Oleh : Ibu Thermutis Paulina Renyaan, S.Pd.,M.Pd



Penjelasan penggunaan Media Ular tangga Oleh Pemateri Pertama Bpk L.M. Sahbudin Pratama, S.Pd.,M.Pd dan Pemateri Kelima Bpk Roys, S.Pd., M.Pd



**Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SD Naskat Mathias 2
Langgur, Kecamatan Kei Kecil Kabupaten Maluku Tenggara. Maluku**

