



Peningkatan Kreativitas Guru melalui Eduaide.AI, ChatGPT, dan Wordwall dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SDN Kompleks IKIP

Abd Salam At Taqwa^{1,*}, Muhammad Fadhlullah Kh.TQ¹, Baso Ilyas¹

¹Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 28 Maret 2022

Revisi: 04 April 2022

Diterima: 17 Mei 2022

Diterbitkan: 30 Juni 2022

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan, Kreativitas Guru,
Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall

Correspondence

E-mail: abd.salam.attaqwa@unm.ac.id*

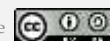
A B S T R A K

Pemanfaatan teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pembelajaran. Namun, keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran interaktif masih menjadi tantangan di banyak sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Eduaide.AI, ChatGPT, dan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri Kompleks IKIP. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan partisipatif dan pendampingan praktik secara langsung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan perangkat ajar dan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menunjukkan peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan kompetensi digital guru dan mendorong penerapan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

Abstract

The use of digital technology and artificial intelligence in learning has become an essential need for elementary school teachers to enhance the quality and creativity of instruction. However, limited teacher skills in utilizing interactive learning technologies remain a challenge in many schools. This community service program aims to improve teacher creativity through training and mentoring on the use of Eduaide.AI, ChatGPT, and Wordwall as interactive learning media at SD Negeri Kompleks IKIP. The program was implemented using a participatory training approach combined with hands-on mentoring. Data were collected through observation and documentation during the activity. The results indicate that teachers were able to develop technology-based instructional materials and interactive learning media that can be directly applied in classroom learning. Teachers demonstrated increased creativity and confidence in utilizing digital technology as learning media. This community service activity contributes positively to enhancing teachers' digital competencies and encourages the implementation of more innovative learning practices in elementary schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Transformasi digital yang masif pada era Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) kini

menjadi salah satu teknologi kunci yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan konten adaptif, personalisasi pembelajaran, serta dukungan terhadap pengembangan profesional guru [1].

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan mampu membantu guru dalam perencanaan pembelajaran, penyusunan bahan ajar, hingga pengembangan asesmen yang lebih efektif dan efisien [2]. AI juga berperan sebagai cognitive assistant yang dapat meningkatkan kreativitas guru dengan menyediakan ide pembelajaran, contoh aktivitas, dan variasi media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik [3]. Namun demikian, rendahnya literasi digital dan keterampilan teknologi masih menjadi kendala utama bagi sebagian guru, khususnya di jenjang sekolah dasar [4].

Sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut. Program pelatihan dan pendampingan literasi digital bagi guru sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran serta mendorong integrasi teknologi dalam praktik kelas [5]. Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan bahan ajar juga dilaporkan berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru [6]. Selain AI, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti Wordwall telah banyak diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Wordwall memungkinkan guru menciptakan kuis, permainan edukatif, dan latihan interaktif yang meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa [7]. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan Wordwall dapat meningkatkan kreativitas guru serta kualitas interaksi pembelajaran di kelas [8].

Pemanfaatan large language model seperti ChatGPT dalam pendidikan juga menjadi perhatian dalam berbagai kegiatan pengabdian. ChatGPT dinilai mampu membantu guru dalam menyusun RPP, membuat soal, serta merancang aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kurikulum [9]. Pelatihan penggunaan ChatGPT bagi guru sekolah dasar dan menengah menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik [10]. Namun, sebagian besar pelatihan masih bersifat parsial, hanya berfokus pada satu platform atau satu jenis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pelatihan yang mengintegrasikan beberapa teknologi secara kolaboratif agar guru memperoleh pengalaman yang komprehensif dan aplikatif. Kolaborasi antara Eduaide.AI sebagai alat bantu perencanaan pembelajaran, ChatGPT sebagai asisten kreatif guru, dan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dinilai relevan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital guru sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan kolaboratif pemanfaatan Eduaide.AI, ChatGPT, dan Wordwall dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Kompleks IKIP, sehingga guru mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dan praktik langsung (*hands-on training*), yang dirancang agar peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam pembelajaran. Berikut gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan proses pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Kompleks IKIP, Kota Makassar, pada bulan September tahun 2025. Sasaran kegiatan adalah guru sekolah dasar, yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan dirancang sebagai bentuk pelatihan dan pendampingan praktis agar guru mampu mengimplementasikan hasil pelatihan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, yaitu SD Negeri Kompleks IKIP, untuk menyepakati waktu, bentuk kegiatan, serta sasaran peserta pelatihan. Selain itu, dilakukan identifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru membutuhkan penguatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan dan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun dan menyiapkan materi pelatihan yang relevan dan kontekstual, khususnya terkait pemanfaatan Eduaide.AI, ChatGPT, dan Wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan interaktif. Pada tahap ini, guru diperkenalkan dengan konsep dasar pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran interaktif. Penyampaian materi dilakukan secara singkat dan aplikatif, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung. Guru dibimbing untuk memahami fungsi dan manfaat Eduaide.AI dan ChatGPT sebagai alat bantu penyusunan materi ajar, serta Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang mudah diterapkan di kelas. Pendekatan ini bertujuan agar guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikan teknologi tersebut secara langsung dalam konteks pembelajaran yang diampu.

3. Tahap Pendampingan dan Praktik Mandiri

Setelah pelaksanaan pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan dan praktik mandiri. Pada tahap ini, guru diberi kesempatan untuk mengembangkan perangkat ajar dan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Tim pengabdian berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan, umpan balik, dan solusi terhadap kendala yang dihadapi guru selama proses pengembangan media. Pendampingan ini dilakukan secara intensif agar guru merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melalui praktik mandiri yang didukung pendampingan, guru mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan untuk menilai proses dan capaian kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan, partisipasi, dan keterampilan guru selama mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk

merekam proses pelaksanaan kegiatan, mengumpulkan bukti kehadiran, serta mengarsipkan hasil karya guru berupa media pembelajaran interaktif. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menelaah hasil observasi dan dokumentasi untuk menggambarkan perubahan kemampuan guru serta luaran yang dihasilkan. Hasil evaluasi dan refleksi ini menjadi dasar dalam penyusunan hasil dan pembahasan, sekaligus memberikan gambaran mengenai dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.

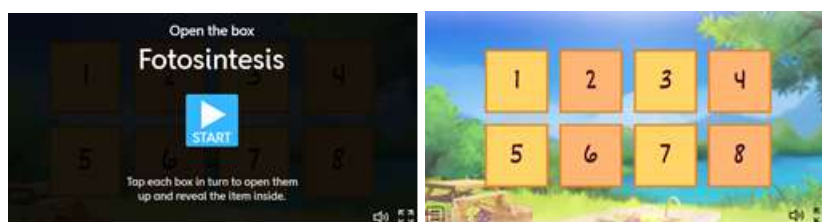
3. Hasil dan Pembahasan

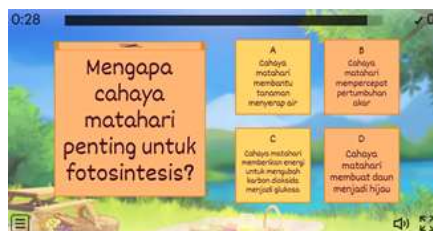
Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Kompleks IKIP menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Evaluasi capaian kegiatan dilakukan melalui observasi terstruktur dan dokumentasi, yang difokuskan pada perubahan praktik guru selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Observasi dilakukan terhadap seluruh guru peserta dengan memperhatikan beberapa indikator keterampilan, meliputi kemampuan memahami konsep pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran, keterampilan menyusun materi ajar berbantuan Eduaide.AI dan ChatGPT, serta kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, guru menunjukkan keterlibatan aktif dan respons yang baik terhadap materi pelatihan yang diberikan. Proses pelatihan berlangsung secara partisipatif, di mana guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pemanfaatan teknologi pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 2. Proses pelatihan pemanfaatan Eduaide.AI dan ChatGPT bagi guru SD Negeri Kompleks IKIP

Pada tahap awal pelatihan, sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung pembelajaran. Hal ini terlihat dari pola penyusunan materi ajar yang masih konvensional. Namun, melalui pendampingan yang dilakukan secara langsung, guru mulai mampu memanfaatkan Eduaide.AI untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih sistematis serta menggunakan ChatGPT sebagai asisten dalam mengembangkan materi dan contoh soal yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Hasil observasi selanjutnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kreativitas guru. Guru mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis permainan, seperti kuis dan latihan interaktif, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Contoh media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh guru selama kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 2.





Gambar 3. Contoh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan

Selain menghasilkan media pembelajaran interaktif, kegiatan pengabdian ini juga memperlihatkan pentingnya pendampingan dalam proses pelatihan. Pendampingan memungkinkan guru untuk memperoleh bimbingan secara langsung ketika mengalami kendala dalam penggunaan teknologi. Interaksi antara tim pengabdian dan peserta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengaplikasikan teknologi pembelajaran, sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 4. Pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

Berdasarkan dokumentasi kegiatan, rangkaian pelaksanaan pelatihan pengabdian kepada masyarakat disusun secara bertahap, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pendampingan praktik. Lebih lanjut, dokumentasi hasil karya guru menunjukkan bahwa pelatihan ini menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat langsung dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru selama kegiatan pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jenis media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh guru

No.	Jenis Media Pembelajaran	Deskripsi
1	Media Kuis Interaktif	Media evaluasi berbasis Wordwall dalam bentuk kuis pilihan ganda dan permainan edukatif yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa.
2	Latihan Interaktif	Media latihan berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
3	Materi Pembelajaran Digital	Materi ajar berbantuan Eduaide.AI dan ChatGPT yang disajikan dalam bentuk konten digital yang terstruktur dan mudah dipahami.
4	Media Evaluasi Pembelajaran	Media evaluasi pembelajaran interaktif yang digunakan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 87% guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi AI sebagai pendukung pembelajaran, terlihat dari kemampuan guru dalam menyusun materi ajar yang lebih terstruktur dan kontekstual. Selain itu, 90% guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sementara itu, 83% guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam merancang aktivitas pembelajaran interaktif yang

melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Distribusi persentase peningkatan keterampilan guru berdasarkan hasil observasi tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Persentase Guru yang Mengalami Peningkatan Keterampilan Berdasarkan Observasi

No.	Aspek Keterampilan yang Diamati	Persentase Guru Meningkat
1	Pemahaman pemanfaatan AI dalam pembelajaran	87%
2	Penyusunan materi ajar berbantuan Eduaide.AI dan ChatGPT	85%
3	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall	90%
4	Kreativitas dalam merancang pembelajaran interaktif	83%

Secara keseluruhan, hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mendorong guru untuk mengadopsi teknologi digital dalam pembelajaran secara lebih kreatif dan aplikatif. Pembahasan ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang disertai pendampingan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar.

3.2. Layout Manuskrip

Cara mudah membuat layout adalah dengan menggunakan panduan ini secara langsung. Pada dasarnya **disarankan untuk tidak menggunakan numbering (1, 2, 3, a, b, c dst)** dalam pembahasan manuskrip, ubah menjadi bentuk kalimat. Hindari menggunakan *Bullet*/daftar berurut dengan simbol *, √ dan lainnya. Hindari bagian halaman yang kosong

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Kompleks IKIP telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Eduaide.AI, ChatGPT, dan Wordwall, guru mampu mengembangkan perangkat ajar dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang pembelajaran berbantuan teknologi serta menghasilkan luaran nyata berupa media pembelajaran interaktif yang dapat langsung diterapkan di kelas. Pendekatan pelatihan partisipatif dan berbasis praktik terbukti efektif dalam membantu guru memahami dan mengimplementasikan teknologi baru secara kontekstual. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan kompetensi digital guru di lingkungan sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Sebutkan nama pemberi dana dan pemberi fasilitas yang membantu

Daftar Pustaka

- [1] F. Pedro, M. Subosa, A. Rivas, and P. Valverde, "Artificial intelligence in education: challenges and opportunities for sustainable development," Paris, 2019.
- [2] O. Zawacki-Richter, V. I. Marín, M. Bond, and F. Gouverneur, "Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators?," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 16, no. 1, p. 39, Dec. 2019, doi: 10.1186/s41239-019-0171-0.
- [3] W. Holmes, M. Bialik, and C. Fadel, *Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning*. Boston: MA: Center for Curriculum Redesign, 2019.

- [4] R. R. Aliyyah, I. Inesia, K. S. Ningrum, and D. Mumtazah, "Pendampingan Literasi Digital pada Guru Sekolah Dasar," *Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 11, no. 2, pp. 297-305, Aug. 2025, doi: 10.30997/qh.v11i2.15572.
- [5] A. Rahma Purba, R. Bina, Suwandi, and Jakaria, "Pelatihan Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar," *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 2, pp. 225-232, Aug. 2025, doi: 10.32332/dedikasi.v7i2.10314.
- [6] R. Setiawaty, F. Najikhah, D. Agung Santoso, and F. Amaliyah, "Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar dan Asesmen Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Melalui AI Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD," *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 222-232, Dec. 2025, doi: 10.29407/dedikasi.v5i2.26722.
- [7] I. Widaningrum *et al.*, "Enhancing Teacher Competency In Using Technology-Based Interactive Learning Media Through Wordwall Training At Tsanawiyah Dharut Thalibin," *International Journal Of Community Service*, vol. 4, no. 4, pp. 314-318, Nov. 2024, doi: 10.51601/ijcs.v4i4.785.
- [8] A. A. K. Devi and I. Solihat, "Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19," *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 102-112, Nov. 2023, doi: 10.36709/amalilmiah.v5i1.123.
- [9] J. Schulman *et al.*, "Chatgpt: Optimizing language models for dialogue," *OpenAI blog*, vol. 2, no. 4, 2022.
- [10] S. Nurjannah, M. Rizkiyah, F. Y. Pratama, H. H. Sukma, and I. Ichsan, "PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENYUSUNAN MODUL AJAR BAGI CALON GURU SEKOLAH DASAR," *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 488-495, Jun. 2025, doi: 10.35311/jmpm.v6i1.616