



Transformasi Media Pembelajaran Digital melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sosiologi pada Komunitas Guru Sosiologi Gowa

St. Haniah¹, Nur Riswandy Marsuki², Sitti Asnaeni³, Abidah R. Delu⁴,
Ratnah Rahman⁵

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Teknologi Sulawesi⁴

Program Studi Sosiologi Agama, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar⁵

e-mail: riswandymarsuki@unismuh.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru Sosiologi dalam memanfaatkan AI sebagai pendukung transformasi media pembelajaran digital. Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 27 Juni 2026 dengan mitra Komunitas Guru Sosiologi Gowa yang melibatkan 35 peserta. Metode yang digunakan meliputi pendidikan masyarakat, pelatihan, dan difusi IPTEKS melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan penggunaan ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran digital, seperti materi ajar, presentasi interaktif, media visual, dan asesmen berbasis AI. Kegiatan ini memperkuat kompetensi digital guru serta mendorong pemanfaatan AI secara lebih kreatif, efektif, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran Sosiologi.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Digital, Guru Sosiologi.*

Abstract

Digital transformation in education requires teachers to possess the competence to utilize Artificial Intelligence (AI) in developing innovative learning media. This community service initiative aimed to enhance the competence of Sociology teachers in leveraging AI to support the transformation of digital learning media. The activity was conducted on Saturday, June 27, 2026, in partnership with the Gowa Sociology Teachers' Community, involving 35 participants. The methods employed included community education, training, and the dissemination of science and technology through lectures, demonstrations, hands-on practice, and guided instruction on the use of ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, and Google Gemini. The results demonstrated that participants were able to develop various digital learning media, such as instructional materials, interactive presentations, visual aids, and AI-based assessments. This initiative strengthened the teachers' digital competencies and encouraged the creative, effective, and responsible use of AI in Sociology instruction.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Teacher Competence, Digital Learning Media, Sociology Teachers.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), telah mengubah cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Pebrian & Farhat, 2023). Kehadiran berbagai platform berbasis AI, seperti ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini, memberikan peluang bagi pendidik untuk menghasilkan materi ajar, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi secara lebih kreatif, efisien, dan adaptif. Pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, tetapi berfungsi sebagai pendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, serta memperkuat kompetensi digital pendidik (Januarti & Hendrastomo, 2017) (Okra, 2019). Meskipun peluang pemanfaatan AI semakin besar, implementasinya di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai kendala (Sunarti, 2024) (Nurhasanah et al., 2025) (Afifah et al., 2026). Salah satu tantangan utama adalah terbatasnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran (Prasetya et al., 2024). Sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memiliki pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan berbagai aplikasi AI secara terpadu (Bariah et al., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik di era digital (Suriyati et al., 2024) (Latif et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada Komunitas Guru Sosiologi Gowa sebagai mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil koordinasi dan identifikasi kebutuhan bersama pengurus komunitas, diketahui bahwa sebagian besar guru telah mengenal keberadaan AI, namun pemanfaatannya masih terbatas pada pencarian informasi atau penyusunan materi sederhana. Guru belum banyak memanfaatkan berbagai platform AI untuk mengembangkan media pembelajaran digital, menyusun presentasi interaktif, membuat asesmen berbasis digital, maupun mengoptimalkan AI sebagai pendukung pembelajaran Sosiologi. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap program pendampingan yang berorientasi pada praktik sehingga guru mampu menguasai berbagai aplikasi AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan AI berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi digital guru (Pebrian & Farhat, 2023). Penelitian-penelitian terkini melaporkan bahwa teknologi AI membantu guru dalam merancang materi pembelajaran, menghasilkan media yang lebih menarik, meningkatkan efisiensi penyusunan perangkat ajar, serta memperkaya strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Rahayu et al., 2023). Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan AI juga menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran (Laily et al., 2022) (Karnaningsih & Husna, 2021). Temuan-temuan tersebut

memperlihatkan bahwa pelatihan AI merupakan salah satu strategi yang efektif untuk memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi transformasi pendidikan di era digital (Afifah et al., 2026).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian maupun kegiatan pengabdian sebelumnya masih berfokus pada pemanfaatan satu jenis aplikasi AI, terutama ChatGPT (Sunarti, 2024), atau hanya menitikberatkan pada peningkatan literasi digital secara umum (Karnaningsih & Husna, 2021). Pendekatan tersebut belum sepenuhnya memberikan pengalaman kepada guru dalam memanfaatkan berbagai platform AI sesuai dengan tahapan pembelajaran, mulai dari penyusunan materi, pengembangan media, penyajian pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar (Jumiati et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan beberapa platform AI dalam satu ekosistem pembelajaran sehingga guru memperoleh pengalaman yang lebih komprehensif dan aplikatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan Transformasi Media Pembelajaran Digital melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sosiologi pada Komunitas Guru Sosiologi Gowa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini sebagai perangkat pendukung dalam pengembangan media pembelajaran digital. Melalui pendekatan praktik langsung, peserta didorong untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Sosiologi di sekolah masing-masing. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru Sosiologi dalam memanfaatkan berbagai platform Artificial Intelligence sebagai pendukung transformasi media pembelajaran digital sehingga mampu mengembangkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada Sabtu, 27 Juni 2026 dengan mitra Komunitas Guru Sosiologi Gowa yang diikuti oleh 35 orang guru Sosiologi. Kegiatan bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung transformasi media pembelajaran digital. Metode pelaksanaan kegiatan mengombinasikan pendekatan pendidikan masyarakat, pelatihan, dan difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS). Pendekatan pendidikan masyarakat dilakukan melalui penyampaian materi mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, perkembangan AI dalam dunia pendidikan, serta urgensi pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Kegiatan ini bertujuan membangun pemahaman dan kesadaran peserta mengenai pentingnya penguasaan kompetensi digital sebagai bagian dari profesionalisme guru.

Metode pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), dan pendampingan intensif (Oktavianus et al., 2023). Pada

tahap ini peserta diperkenalkan dengan lima platform AI yang memiliki fungsi berbeda namun saling melengkapi dalam proses pembelajaran, yaitu ChatGPT untuk penyusunan materi ajar dan perangkat pembelajaran, Canva AI untuk pengembangan media visual dan infografis, Gamma AI untuk pembuatan presentasi interaktif, Quizizz AI untuk penyusunan asesmen digital, serta Google Gemini sebagai asisten dalam pencarian informasi dan pengembangan ide pembelajaran. Setiap peserta didampingi untuk mengoperasikan masing-masing aplikasi serta menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Sosiologi.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan PkM Pembelajaran Digital

Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Luaran yang Diharapkan
Identifikasi Kebutuhan Mitra	Tim PkM melakukan koordinasi dan diskusi dengan pengurus Komunitas Guru Sosiologi Gowa untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, tingkat pemahaman guru terhadap Artificial Intelligence (AI).	Terpetakannya kebutuhan pelatihan dan materi yang sesuai dengan kebutuhan guru Sosiologi.
Penyampaian Materi	Pemberian materi mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, perkembangan AI dalam dunia pendidikan, peluang dan tantangan pemanfaatannya, serta implementasi AI dalam pengembangan media pembelajaran abad ke-21.	Peserta memahami konsep AI serta manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran.
Demonstrasi Platform AI	Tim pengabdian mendemonstrasikan penggunaan lima platform AI, yaitu ChatGPT untuk penyusunan materi ajar, Canva AI untuk desain media pembelajaran, Gamma AI untuk pembuatan presentasi interaktif, Quizizz AI untuk penyusunan asesmen digital, dan Google Gemini sebagai asisten pembelajaran berbasis AI.	Peserta mengenal fungsi dan cara penggunaan masing-masing platform AI.
Praktik dan Pendampingan	Peserta mempraktikkan secara langsung penggunaan setiap platform AI dengan pendampingan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi.	Peserta mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis AI yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran.
Refleksi dan Evaluasi	Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi, tanya jawab, refleksi pengalaman peserta selama pelatihan, serta peninjauan terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan untuk memperoleh masukan dan perbaikan.	Diperoleh umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan serta meningkatnya pemahaman dan keterampilan.

Pelaksanaan kegiatan dirancang secara bertahap dengan pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan pendidikan masyarakat, pelatihan, dan difusi IPTEKS. Setiap tahapan saling berkaitan, dimulai dari identifikasi kebutuhan

mitra hingga evaluasi kegiatan, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai Artificial Intelligence, tetapi juga pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang relevan dengan mata pelajaran Sosiologi. Keberhasilan kegiatan diukur secara deskriptif berdasarkan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan, kemampuan peserta mengoperasikan platform AI yang diperkenalkan, serta kemampuan menghasilkan media pembelajaran digital sesuai dengan materi Sosiologi yang diajarkan. Selain itu, proses evaluasi dilakukan melalui diskusi reflektif untuk memperoleh umpan balik mengenai manfaat, kemudahan penggunaan aplikasi, serta potensi implementasinya dalam pembelajaran di sekolah masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui koordinasi bersama pengurus Komunitas Guru Sosiologi Gowa. Tahap ini bertujuan untuk memetakan tingkat pemahaman guru terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran serta mengidentifikasi kebutuhan peningkatan kompetensi digital. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mengenal AI, terutama ChatGPT, namun penggunaannya masih terbatas sebagai alat pencarian informasi dan penyusunan materi pembelajaran sederhana. Sementara itu, pemanfaatan platform AI lain seperti Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini masih relatif rendah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan pelatihan yang tidak hanya memperkenalkan konsep AI, tetapi juga memberikan pengalaman praktik dalam mengintegrasikan berbagai platform AI ke dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa salah satu tantangan utama transformasi digital di sekolah adalah keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara pedagogis (sitasi). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital melalui pelatihan berbasis praktik menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 (Yeni et al., 2023).

Pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, 27 Juni 2026 dengan melibatkan 35 guru yang tergabung dalam Komunitas Guru Sosiologi Gowa. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai perkembangan Artificial Intelligence, peluang dan tantangan implementasi AI dalam pendidikan, serta prinsip penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab. Selanjutnya, peserta memperoleh demonstrasi penggunaan lima platform AI yang memiliki fungsi berbeda namun saling melengkapi dalam pengembangan media pembelajaran digital.



Gambar 1. Pelaksanaan PkM Pembelajaran Digital

Pada sesi praktik, peserta didampingi oleh tim pengabdian dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi untuk mengoperasikan setiap platform sesuai kebutuhan pembelajaran. ChatGPT dimanfaatkan untuk menyusun materi ajar, merancang tujuan pembelajaran, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), dan menghasilkan soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Canva AI digunakan untuk mendesain infografis, poster edukatif, dan media visual yang menarik. Gamma AI dimanfaatkan dalam penyusunan presentasi interaktif secara otomatis. Quizizz AI digunakan untuk mengembangkan asesmen digital, sedangkan Google Gemini dimanfaatkan sebagai asisten pembelajaran dalam mencari referensi, menyusun studi kasus, dan mengembangkan ide pembelajaran kontekstual (Suriyati et al., 2024).

Pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep AI, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung sesuai mata pelajaran yang diampu. Model pelatihan seperti ini dinilai lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara teoritis karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital (sitasi) (Sunarti, 2024).

Salah satu luaran utama kegiatan ini adalah dihasilkannya berbagai produk media pembelajaran digital yang disusun oleh peserta selama sesi praktik. Guru berhasil mengembangkan presentasi pembelajaran menggunakan Gamma AI, infografis dan media visual melalui Canva AI, perangkat pembelajaran dan materi ajar dengan bantuan ChatGPT, asesmen digital menggunakan Quizizz AI, serta pengembangan sumber belajar berbasis Google Gemini. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk pembelajaran menunjukkan bahwa AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu otomatisasi pekerjaan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pengalaman belajar peserta didik. Integrasi beberapa platform AI memberikan fleksibilitas kepada guru dalam memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik.



Gambar 2. Karya Peserta menggunakan CanvaAI

Pendekatan ini berbeda dengan sebagian besar pelatihan AI yang umumnya hanya berfokus pada satu aplikasi tertentu. Pada kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada ekosistem AI yang mencakup seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengembangan media, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar. Dengan demikian, guru memperoleh pengalaman yang lebih komprehensif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Meskipun kegiatan ini tidak menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, hasil observasi selama pelatihan menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan operasional peserta dalam memanfaatkan berbagai platform AI. Selama sesi praktik, peserta mampu mengikuti setiap tahapan penggunaan aplikasi, menghasilkan media pembelajaran digital, serta mendiskusikan berbagai alternatif pemanfaatan AI pada pembelajaran Sosiologi.

Peningkatan kompetensi tersebut tercermin dari kemampuan peserta mengintegrasikan beberapa aplikasi AI sesuai fungsi masing-masing. Sebelum pelatihan, pemanfaatan AI lebih banyak terbatas pada pencarian informasi. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai mampu memanfaatkan AI sebagai alat untuk menyusun materi pembelajaran, mendesain media visual, membuat presentasi interaktif, mengembangkan asesmen digital, dan mengeksplorasi berbagai sumber belajar berbasis AI. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dibandingkan pendekatan ceramah semata.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi digital guru lebih efektif dilakukan melalui pendampingan yang menekankan praktik langsung dibandingkan hanya pemberian materi konseptual (sitasi) (Ahmad, 2018). Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan juga mendorong perubahan cara pandang guru terhadap AI sebagai mitra dalam proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran pendidik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai platform Artificial Intelligence secara terpadu mampu mendukung transformasi media pembelajaran digital bagi guru Sosiologi. Penggunaan ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini memberikan pengalaman yang lebih

komprehensif karena setiap platform memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Integrasi tersebut memungkinkan guru menyusun perangkat pembelajaran secara lebih efisien, menghasilkan media yang lebih menarik, serta mengembangkan asesmen yang lebih interaktif (Muthmainnah et al., 2019) (Soemantri, 2019).

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan Generative Artificial Intelligence berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru, efisiensi penyusunan perangkat pembelajaran, dan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (sitasi) (Afifah et al., 2026). Selain itu, kegiatan ini juga mendukung kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi antara penguasaan teknologi, pedagogi, dan materi ajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Oktavianus et al., 2023). Guru tidak hanya dituntut menguasai teknologi, tetapi juga mampu memilih dan memanfaatkannya secara tepat sesuai tujuan pembelajaran. Jika ditinjau menggunakan model *Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition* (SAMR), pemanfaatan AI dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengganti media pembelajaran konvensional (*substitution*), tetapi telah mengarah pada tahap *modification* bahkan *redefinition* (Latif et al., 2023). Guru mampu menghasilkan bentuk pembelajaran baru yang sebelumnya sulit dilakukan, seperti penyusunan presentasi otomatis, pembuatan asesmen berbasis AI, serta pengembangan materi pembelajaran secara kolaboratif dengan bantuan teknologi (Alifah et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan berbagai aplikasi *Artificial Intelligence* (AI), tetapi juga memperkuat kompetensi digital guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif. Penguasaan terhadap berbagai platform AI memungkinkan guru tidak lagi memanfaatkan teknologi sebatas sebagai alat bantu penyusunan materi, melainkan sebagai mitra dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Integrasi ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini menunjukkan bahwa setiap platform memiliki fungsi yang saling melengkapi pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengembangan media, penyajian materi, hingga evaluasi hasil belajar. Pendekatan ini membentuk suatu ekosistem pemanfaatan AI dalam pembelajaran Sosiologi yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih sistematis, efisien, dan kolaboratif (Lisnawati & Kuntari, 2023).

Pemanfaatan AI secara terpadu memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan fenomena-fenomena sosial secara lebih menarik melalui media visual, presentasi interaktif, asesmen digital, maupun pengembangan sumber belajar yang kontekstual. Kondisi tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi,

sekaligus mampu memanfaatkan inovasi digital untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Karnaningsih & Husna, 2021). Oleh karena itu, integrasi berbagai platform AI dalam kegiatan pengabdian ini dapat dipandang sebagai salah satu strategi yang relevan dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital, memperkuat budaya inovasi di kalangan guru, serta mendorong terwujudnya pembelajaran Sosiologi yang lebih kreatif, adaptif, efektif, dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan pada Komunitas Guru Sosiologi Gowa berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung transformasi media pembelajaran digital. Melalui pendekatan pendidikan masyarakat, pelatihan, dan pendampingan, peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis dalam mengoperasikan berbagai platform AI, yaitu ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, Quizizz AI, dan Google Gemini. Pelatihan ini menghasilkan berbagai produk media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Sosiologi, mulai dari penyusunan materi ajar, desain media visual, presentasi interaktif, hingga asesmen digital. Pemanfaatan beberapa platform AI secara terpadu memberikan pengalaman yang lebih komprehensif bagi guru dibandingkan penggunaan satu aplikasi AI saja. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat kompetensi digital guru, tetapi juga mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program pendampingan lanjutan, pengembangan komunitas belajar guru berbasis AI, serta evaluasi dampak implementasi AI terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T., Fatunnisa, A., Ghupti, I., Kusmiaji, N., & Ninda, L. (2026). Pendampingan Penggunaan Media Literasi Kreatif dalam Pembelajaran bagi Guru SMA. *Abdira Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, 610-618.
- Ahmad, I. (2018). *Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4 . 0 Era Disrupsi Teknologi* (pp. 1-13).
- Alifah, H. N., Virgianti, U., & Imam, M. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3).
- Bariah, B. S. L., Wadi, H., & Suud. (2024). Kompetensi Guru Sosiologi Tersertifikasi Dalam Proses Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sman 6 Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 11(1), 19-27.
- Januarti, N. E., & Hendrastomo, G. (2017). Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*.
- Jumiati, Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*,

5, 5–8.

- Karnaningsih, S. C., & Husna, A. (2021). Hubungan Kompetensi Guru dengan Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Atas. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–59. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p051>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., Haryanto, B., Sidoarjo, U. M., Sidoarjo, U. M., & Sidoarjo, U. M. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174.
- Latif, A., Salehuddin, & Mahmudah, R. (2023). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Sosiologi Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Madrasah Aliyah Swasta Di Kecamatan Sakra Timur. *Jurnal Governance and Politics (JGP)*, 3, 157–166.
- Lisnawati, L., & Kuntari, S. (2023). Peran Guru dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(November 2023), 1677–1693.
- Muthmainnah, M., Supriadi, S., & Salim, I. (2019). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi di Kelas X. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 2(2), 314–319.
- Nurhasanah, B. F., Rahma, S. T., & Leena, A. (2025). Model dan Teknik Pembelajaran dalam Konteks Sosiologi Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 365–377.
- Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPS di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 4(2).
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 05(2), 473–486.
- Pebrian, Y., & Farhat, M. F. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 84–87.
- Prasetya, A. D., Utama, A. H., & Mastur. (2024). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Penyajian Konten Pembelajaran Digital: Study Literature Review. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1004–1017.
- Rahayu, S., Hadi, K. Al, & Wahyudi. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 2021–2024.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Sunarti, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Digital dengan Artificial Intelligence. *Jurnal Perspektif*, 17(1), 85–96.
- Suriyati, Ramadani, N., & Musdalifah. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran Digital. *PROSIDING SENTIKJAR Vol. 3 2024*, 3, 36–41. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3136>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., & Armi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 01(02).