

PELATIHAN TEACHY AI UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMA SE-PROVINSI LAMPUNG

**Melda Agarina^{1*}, Susanti², Arman Suryadi Karim³, Sutedi⁴,
Hendri Purnomo⁵, Reyhandoni Rinaldo⁶**

^{1,3,4,5,6}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia

²Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia

*E-mail: agharina@darmajaya.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk memiliki literasi digital dan kemampuan merancang pembelajaran inovatif. Namun, kondisi di provinsi Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar guru SMA belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam pemanfaatan AI, khususnya dalam perancangan pembelajaran berbasis Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Minimnya pelatihan dan keterbatasan infrastruktur di beberapa wilayah semakin memperlebar kesenjangan pemanfaatan teknologi antara guru dan peserta. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru mata pelajaran Sosiologi yang tergabung dalam MGMP Sosiologi di provinsi Lampung melalui pelatihan penggunaan aplikasi Teachy AI dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang adaptif dan kontekstual. Metode pelatihan dilakukan secara tatap muka dan praktik langsung, yang meliputi pengenalan AI, penggunaan Teachy AI, serta penyusunan RPP berbasis AI. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan tingkat kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada literasi digital, keterampilan pedagogis, dan kemampuan integrasi AI ke dalam pembelajaran. Luaran kegiatan berupa RPP inovatif berbasis *Deep Learning*, publikasi ilmiah, dan diseminasi media. Kegiatan ini diharapkan menjadi model peningkatan

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Pembelajaran Mendalam; Guru SMA; Literasi Digital; Teachy AI

ABSTRACT

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) in education requires teachers to develop strong digital literacy and innovative instructional design skills. However, in Lampung province, many high school teachers still lack sufficient knowledge and skills in utilizing AI, particularly in designing Deep Learning-based learning activities. Limited training opportunities and inadequate infrastructure in several regions have widened the technology gap between teachers and students. This community service program aims to enhance the competencies of Sociology teachers as the MGMP members of Sociology subject in Lampung province through training on the utilization of Teachy AI application to design adaptive and contextual lesson plans. The training was conducted through face-to-face sessions and hands-on practice, covering AI introduction, Teachy AI utilization, and AI-based lesson plan development. Evaluation was carried out by

comparing teachers' competency levels before and after the training. The results show a significant improvement in the digital literacy, the pedagogical skills, and the ability of teachers to integrate AI into classroom practices. The program outputs include innovative Deep Learning-based lesson plans, scientific publications, and media dissemination. The current community service is expected to serve as a model for enhancing teacher competencies in responding to the challenges in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence; Deep Learning; Digital Literacy; High School Teachers; Teachy AI

Article History:	
Diterima	: 19-09-2025
Disetujui	: 26-10-2025
Diterbitkan Online	: 25-12-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Saat ini, AI tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mitra strategis bagi para pendidik, khususnya guru, dalam menghadapi tantangan dan tuntutan zaman yang semakin dinamis. Penerapan AI dalam pendidikan membuka peluang baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan personal sesuai kebutuhan setiap peserta.

Dengan dukungan AI, guru dapat mengotomatisasi berbagai tugas administratif, seperti penilaian dan evaluasi hasil belajar, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Hidayat, Rahim, & Anastasya, 2025; Karim et. Al., 2025). AI juga dapat membantu guru dalam merancang kurikulum berbasis data, memberikan dukungan individual kepada peserta, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan melalui berbagai platform digital.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa penerapan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kompetensi guru serta efektivitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru dalam merancang bahan ajar digital yang menarik (Barus, 2024). Selain itu, beberapa studi menyoroti pentingnya penggunaan AI dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan guru menyesuaikan strategi mengajarnya dengan kebutuhan peserta didik yang terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan pedagogis dan literasi teknologi guru dalam konteks pembelajaran abad ke-21 (Harlis et al., 2024; Shodiqin et al., 2024; Yuriananta & Asteria, 2024; Firmansyah et al., 2025; Rahayu et al., 2025). Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis Teachy AI di sekolah dasar juga membuktikan bahwa integrasi AI dalam pengajaran mampu memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus mempermudah guru dalam proses perencanaan pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital

berbasis AI dapat membantu guru menghasilkan konten visual yang lebih interaktif seperti Canva, Text-to-Video Generator, dan lain-lain (Lismayani et al., 2024; Munthe et al., 2025; Safitri et al., 2025).

Sejalan dengan hal tersebut, para pendidik senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Namun, sayangnya, tidak semua pendidik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran interaktif. Saat ini, memang sudah banyak aplikasi media pembelajaran interaktif yang tersedia di pasaran, akan tetapi setiap aplikasi tersebut tentu tidak dapat menyesuaikan dengan selera dan gaya mengajar setiap pendidik, sehingga alangkah baiknya jika pendidik mempunyai kemampuan untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan selera dan cara mengajar. Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh pendidik menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak tersedianya perangkat (*tool*) atau perangkat lunak (*software*) yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran visual animasi yang interaktif, dan relatif mudah untuk digunakan.

MGMP atau Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sosiologi adalah forum atau wadah yang memfasilitasi berkumpulnya guru mata pelajaran sosiologi untuk mengembangkan profesionalitas kerja. Guru-guru yang bisa tergabung dalam adalah guru SMA/MA atau sederajat. MGMP Sosiologi memiliki program di antaranya pengembangan keterampilan (*skill*) dari para guru yang tergabung dalam MGMP. Saat ini guru MGMP Sosiologi di provinsi Lampung masih memiliki kendala dari para guru yang salah satunya terkait pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) guna mendapatkan cara dalam pembuatan media pembelajaran yang dilakukan secara interaktif. Pelatihan ini difokuskan kepada guru mata pelajaran Sosiologi di provinsi Lampung.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan studi pendahuluan, mitra yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sosiologi provinsi Lampung menghadapi permasalahan mendasar dalam adaptasi teknologi pendidikan di era digital. Kendala utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Meskipun berbagai perangkat pendukung telah tersedia, para guru matapelajaran Sosiologi masih mengalami kesulitan mengoperasikannya secara mandiri. Hal ini berakibat terhadap kurangnya variasi dan daya tarik dalam proses pembelajaran, serta ketergantungan pada media siap pakai yang belum tentu sesuai dengan gaya mengajar dan konteks materi guru. Akibatnya, potensi besar AI untuk menciptakan pembelajaran yang personal, efisien, dan adaptif belum dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis guru dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Tim PKM memberikan solusi dalam bentuk program pelatihan intensif tentang pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran Sosiologi. Solusi ini dirancang untuk

secara langsung menjawab permasalahan mitra melalui dua pendekatan utama. *Pertama*, pelatihan yang difokuskan pada pengenalan dan praktik langsung menggunakan platform Teachy AI yang relevan dan mudah diakses (Ali, Ali, & Ali, 2025). *Kedua*, pelatihan akan menekankan pada aspek kostumasi, di mana guru tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi didorong untuk mengkreasi media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan selera dan kebutuhan spesifik mata pelajaran Sosiologi mereka menggunakan Teachy AI. Dengan demikian, solusi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga memberdayakan mereka untuk menjadi penyusun pembelajaran yang kreatif dan mampu memanfaatkan AI sebagai mitra strategis.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

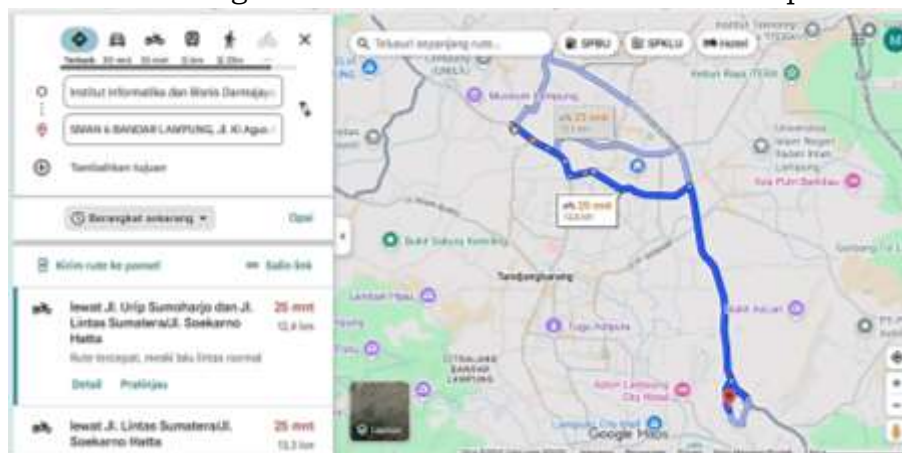
1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pelatihan bagi guru-guru anggota MGMP Sosiologi dilaksanakan di SMAN 6 Bandar Lampung yang merupakan sekolah menengah atas nasional yang berada di provinsi Lampung, kota Bandar Lampung. Adapun jumlah guru yang tergabung dalam MGMP Sosiologi di provinsi Lampung berjumlah 60-70 guru.



Gambar 1. Tampak depan SMAN 6 Bandar Lampung dan Peserta Pelatihan.

Adapun jarak antara Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung dengan lokasi kegiatan di SMAN 6 Bandar Lampung adalah sekitar 13,3 kilometer yang dapat ditempuh dalam waktu 25-27 menit dengan kendaraan roda dua atau roda empat.



Gambar 2. Peta lokasi dan jarak kampus dan SMAN 6 Bandar Lampung.

Berdasarkan demografi, usia peserta yang mengikuti pelatihan ini, rentang usia yang terlihat berada pada kisaran 25 tahun hingga 56 tahun. Adapun gambaran sebaran usia partisipan didominasi oleh usia 27 tahun yang merupakan rerata usia umum guru SMA. Peserta pelatihan diikuti oleh 60 guru yang terdiri dari 25 pria dengan persentase 42% dan 35 wanita sebesar 58%. Berdasarkan usia peserta yang mengikuti pelatihan ini, rentang usia yang terlihat berada pada kisaran 25 tahun hingga 56 tahun.

Tabel 1. Sebaran usia peserta pelatihan

No	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	25 - 35	41	68%
2	36 - 45	15	25%
3	46 - 56	4	7%
Total		60	100%

Materi yang diberikan berfokus pada strategi peningkatan kompetensi guru SMA se-provinsi Lampung dalam perancangan pembelajaran berbasis *Deep Learning* menggunakan Teachy AI. Adapun beberapa menu dalam Teachy AI yang dimanfaatkan untuk tiap materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Materi pelatihan dan tools AI.

No.	Materi
1	Perencanaan
2	Pembuatan Materi
3	Pelibatan Peserta
4	Evaluasi
5	Penilaian Otomatis

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Teachy AI () untuk peningkatan kompetensi guru SMA se-Provinsi Lampung di SMAN 6 Bandar Lampung disusun untuk mengukur efektivitas pelaksanaan kegiatan, peningkatan pemahaman peserta, serta tingkat keberhasilan capaian pelatihan. Instrumen ini terdiri atas beberapa bentuk pengukuran, yaitu tes pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi praktik, kuesioner evaluasi peserta, dan wawancara singkat.

Tes pengetahuan diberikan sebelum dan sesudah pelatihan untuk menilai tingkat pemahaman peserta terhadap konsep dasar dan fitur-fitur utama yang terdapat dalam aplikasi Teachy AI. *Soal* yang diberikan berbentuk pilihan ganda dan isian singkat, mencakup aspek pengetahuan tentang fungsi, cara penggunaan, serta penerapan aplikasi tersebut dalam proses perencanaan pembelajaran. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk melihat sejauh mana pelatihan mampu meningkatkan kompetensi peserta.

Selain itu, lembar observasi praktik digunakan selama sesi pelatihan untuk menilai kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Teachy AI. Penilaian dilakukan oleh tim PKM berdasarkan beberapa indikator, antara lain kemampuan peserta dalam mengakses dan menggunakan fitur aplikasi, keterampilan dalam memilih serta menjalankan menu yang relevan, kemampuan membuat rancangan pembelajaran menggunakan Teachy AI,

serta kemampuan mereka dalam menerapkan hasil praktik tersebut ke dalam konteks pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, kuesioner evaluasi peserta diberikan pada akhir kegiatan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap materi, metode, dan fasilitator pelatihan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5 untuk menilai kejelasan penyampaian materi, relevansi kegiatan dengan kebutuhan pembelajaran, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan motivasi dan kompetensi digital guru.

Seluruh data yang diperoleh melalui instrumen-instrumen tersebut dianalisis secara deskriptif. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat peningkatan pengetahuan secara kuantitatif, sementara data dari lembar observasi, kuesioner, dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberhasilan pelaksanaan pelatihan. Dengan demikian, instrumen kegiatan ini berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur keberhasilan program, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan pelatihan serupa di masa mendatang.

3. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu dengan metode sosialisasi/penyuluhan, diskusi, simulasi, dan penerapan. Metode yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan dari guru MGMP Sosiologi se Provinsi Lampung Lampung, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. Tahapan pelaksanaan pelatihan.

Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan secara detail sebagai berikut.

a. Persiapan Kegiatan

Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota.

b. Sosialisasi Kegiatan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan internal, yaitu mengadakan koordinasi untuk menyusun rencana pelaksanaan kegiatan secara konseptual dan operasional, serta

menetapkan pembagian tugas atau tanggung jawab masing-masing anggota tim.

Selain itu, tim melakukan kegiatan eksternal berupa pengenalan program kepada mitra sasaran, yaitu para guru yang tergabung dalam MGMP Sosiologi di Provinsi Lampung. Pada kesempatan tersebut, Ketua Tim Pengabdian memaparkan tujuan, manfaat, serta tahapan pelaksanaan kegiatan PKM. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi momen untuk melakukan penandatanganan perjanjian kerja sama (MoU) dengan pihak IIB Darmajaya.

c. Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan pelaksanaan pelatihan meliputi: 1) penyajian materi terkait dengan pengenalan dan penggunaan aplikasi Teachy AI untuk pembuatan media pembelajaran; 2) penugasan praktik di mana pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya; dan 3) evaluasi dan penyempurnaan karya hasil pembelajaran di mana pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Penyampaian Materi PKM

Dalam sesi penyampaian materi, para peserta pelatihan tidak hanya menerima penjelasan teoretis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam praktik langsung dengan memanfaatkan aplikasi Teachy AI. Aplikasi ini terdiri atas enam modul utama dengan total sekitar 68 menu fitur yang dapat digunakan untuk mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran. Setiap peserta diminta untuk mencoba minimal empat menu pada masing-masing modul agar mereka dapat memahami secara komprehensif cara kerja dan manfaat dari setiap fitur yang tersedia.



Gambar 4. Pemaparan materi oleh Tim PKM.

Setelah mencoba beberapa menu tersebut, peserta didorong untuk mengeksplorasi lebih lanjut dan menerapkan hasil praktiknya dalam konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek penggunaan teknologi, tetapi juga pada penerapan praktisnya dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata.

2. Pelaksanaan Praktik

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, peserta telah dibekali dengan modul panduan pelatihan yang disusun oleh tim PKM. Modul ini berisi langkah-langkah pemanfaatan aplikasi Teachy AI secara sistematis, mulai dari tahap pengenalan hingga penerapan lanjutan di kelas. Panduan tersebut berfungsi sebagai acuan agar peserta dapat mengikuti setiap sesi pelatihan secara bertahap dan terarah.

Selama proses pelatihan berlangsung, peserta juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan tim PKM, baik untuk mengajukan pertanyaan maupun untuk mendiskusikan kendala yang mereka temui dalam penggunaan aplikasi. Suasana pelatihan berlangsung aktif dan interaktif, ditandai dengan antusiasme peserta yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi.

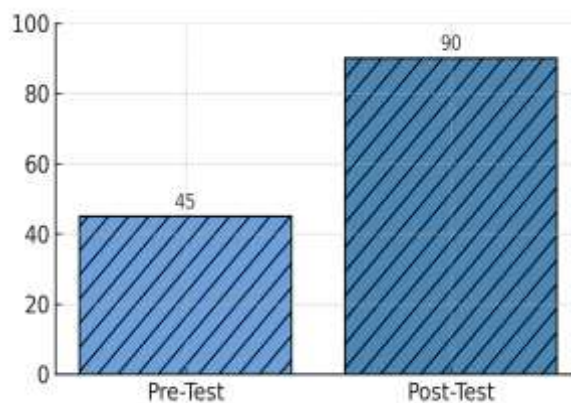


Gambar 5. Sesi Pelatihan oleh Tim PKM.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Teachy AI setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini terlihat dari kepercayaan diri peserta dalam menggunakan berbagai fitur aplikasi serta kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran di kelas secara kreatif dan efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditampilkan melalui grafik, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test peserta pelatihan. Nilai rata-rata pre-test sebelum pelatihan menunjukkan angka 45, sedangkan setelah mengikuti pelatihan, nilai rata-rata post-test meningkat secara mencolok menjadi 90.

Kenaikan sebesar 45 poin ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dilaksanakan memberikan dampak positif dan nyata terhadap peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta. Dengan kata lain, pelatihan yang dirancang oleh tim pengabdian mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam menguasai materi dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama proses pelatihan.



Gambar 6. Hasil evaluasi pelatihan terhadap peserta pelatihan.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa strategi penyampaian materi dan metode pelatihan yang digunakan telah berjalan secara efektif. Peserta tidak hanya memahami konsep yang diberikan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang relevan dengan tugas dan tanggung jawab mereka. Peningkatan nilai tersebut menjadi bukti bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi peserta secara substansial melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, aplikatif, dan berorientasi pada praktik langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data pre-test dan post-test yang diperoleh dari peserta pelatihan Teachy AI untuk peningkatan kompetensi guru SMA se-provinsi Lampung yang dilaksanakan di SMAN 6 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan mencolok antara tingkat pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan, yang menandakan bahwa intervensi pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan aplikasi Teachy AI secara efektif.

Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan program pelatihan dalam membantu guru memahami fungsi dan potensi *Teachy AI* sebagai alat pendukung perencanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien. Selain memperluas wawasan guru mengenai teknologi pendidikan berbasis kecerdasan buatan, pelatihan ini juga memperkuat kompetensi mereka dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam praktik perencanaan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan kesiapan dan kapasitas guru dalam menghadapi transformasi digital di bidang pendidikan.

2. Saran

Berdasarkan hasil pelatihan dan evaluasi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi *Teachy AI*, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang, yakni: *Pertama*, pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan yang berfokus pada pengembangan keterampilan lanjutan

dalam pemanfaatan fitur-fitur Teachy AI secara lebih mendalam; *Kedua*, integrasi secara sistematis ke dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar sesuai Kurikulum Merdeka agar manfaat aplikasi ini dapat dirasakan secara langsung dalam praktik pembelajaran di kelas; *Ketiga*, peningkatan dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan berupa kebijakan dan fasilitas yang memungkinkan guru untuk terus mengembangkan kompetensi digitalnya, termasuk penyediaan akses internet yang memadai dan perangkat pendukung pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) IIB Darmajaya, Bandar Lampung yang telah memfasilitasi pendanaan kegiatan ini. Selanjutnya kami ucapkan terima kasih kepada mitra MGMP Sosiologi provinsi Lampung serta SMAN 6 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk memberikan pelatihan aplikasi Teachy AI untuk peningkatan kompetensi guru SMA se-provinsi Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., Ali, F. F., & Ali, R. I. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA Sederajat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 3(1).
<https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/252>
- Barus, C. S. A. (2024). Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(3), 50-59.
<https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i3.453>
- Firmansyah, J., Rika, R., Nadiyyah, K., & Handayani, R. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Fisika SMA Provinsi Banten Melalui Pelatihan Pemanfaatan Artificial intelligence (AI) Dalam Pembelajaran. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 60-76. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v4i2.502>
- Harlis, H., Aswan, D. M., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Wicaksana, E. J. (2024). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 398-406.
<https://mail.jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1533>
- Hidayat, S., Rahim, A., & Anastasya, S. (2025). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Teknologi Teachy AI untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Interaktif. *Makapande Mengabdi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 87-96.
- Hidayat, S., Rahim, A., & Anastasya, S. (2025). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Teknologi Teachy AI untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Interaktif. *Makapande Mengabdi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 87-96.
<https://www.ojs.umada.ac.id/index.php/makapande/article/view/1152>

- Karim, A. S., Agarina, M., Susanti, S., Sutedi, S., Maulana, M. R. F., & Purnomo, H. (2025). Pelatihan AI untuk Pariwisata Budaya Lokal dalam Proyek P5 Kurikulum Merdeka. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 5(1), 11-21. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.6808>
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi Guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>
- Munthe, M. V. R., Sibarani, I. S., Sitorus, L., Clara, E. D., Siburian, T. J., & Siburian, A. F. (2025). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Menggunakan AI Berbasis Chat GPT Dalam Meningkatkan Penguatan Kompetensi Guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 440-455. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v3i2.846>
- Safitri, Y., Sufia, R., Nasution, L. A., Pasongli, H., Aryuni, V. T., Marthinu, E., ... & Adjam, S. (2025). Revitalisasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva & Wepik Berbasis AI dalam MGMP Geografi SMA Kota Ternate. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 329-339. <https://doi.org/10.59110/rcsd.613>
- Shodiqin, A., Pramasdyahsari, A. S., Setyawati, R. D., Endahwuri, D., Gunawan, O. W., Muqibaturohmah, A. B., & Anindhitya, A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219-1229. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan artificial intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 274-285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>