



Peningkatan Kompetensi Guru Teknologi Informasi di Lampung Selatan melalui Pelatihan Prompt Kecerdasan Buatan

**Ridho Sholehurrohman¹, Igit Sabda Ilman², Agung Pambudi³, Muhaqiqin⁴,
Muhammad Afdhaludin⁵, Erin Eka Citra⁶, Sandi badiwibowo⁷**

Universitas Lampung^{1,2,3,4,5,6,7}

ridho.sholehurrohman@fmipa.unila.ac.id¹, igit.sabda@fmipa.unila.ac.id², agungpambudi@fmipa.unila.ac.id³,
muhaqiqin@fmipa.unila.ac.id⁴, mafdhul.uddin@fmipa.unila.ac.id⁵, erinekacitra@fmipa.unila.ac.id⁶,
sandibadiwibowo@fmipa.unila.ac.id⁷

Abstract

The rapid development of artificial intelligence technology has had a significant impact on the education sector, especially for Information and Communication Technology (ICT) teachers. Mastery of AI skills, particularly through prompt engineering techniques, is essential for teachers to create relevant, innovative, and curriculum-aligned questions and teaching materials. This community service activity aims to enhance the competencies of ICT teachers in Lampung Selatan, particularly at SMA Negeri 1 Kalianda and several other schools, in utilizing AI to support and enrich classroom learning. The main issue faced by the partner, the ICT teachers, is the lack of mastery of current technologies and limited knowledge of AI application in teaching. The implementation method includes literature study, face-to-face training, and evaluation of the activity's results. The training material focuses on introducing the basic concepts of AI, applying prompt engineering techniques, and using prompts to create AI-based questions that align with the school's learning needs. Evaluation results show that 89.4% of participants successfully mastered prompt engineering techniques and were able to implement them in creating questions and developing more effective teaching materials. This activity is expected to drive improvements in the quality of learning and support the sustainable implementation of AI school in Lampung Selatan.

Keywords: Artificial intelligence; Learning media; Prompt engineering; Teacher training.

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru Teknologi Informasi. Penguasaan keterampilan dalam memanfaatkan AI, khususnya melalui teknik prompt engineering, menjadi penting agar guru dapat menghasilkan soal dan materi ajar yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru TIK di Lampung Selatan, khususnya di SMA Negeri 1 Kalianda dan beberapa sekolah lainnya, dalam pemanfaatan AI untuk mendukung dan memperkaya pembelajaran di kelas. Masalah yang dihadapi oleh mitra, yaitu para guru TIK, adalah kurangnya penguasaan teknologi terkini dan keterbatasan pengetahuan terkait penerapan AI dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan



mencakup studi literatur, pelatihan tatap muka, serta evaluasi terhadap hasil kegiatan. Materi pelatihan difokuskan pada pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan, penerapan teknik prompt engineering, serta penerapan prompt dalam pembuatan soal berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 89,4% peserta berhasil menguasai teknik prompt engineering dan mampu mengimplementasikannya dalam pembuatan soal dan pengembangan materi ajar yang lebih efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas pembelajaran, memperkuat peran guru dalam inovasi pendidikan, serta mendukung penerapan kecerdasan buatan secara berkelanjutan sekolah di Lampung Selatan.

Kata Kunci: Kecerdasan buatan; Media pembelajaran; *Prompt engineering*; Pelatihan guru.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi kecerdasan, ketrampilan, dan kepribadian yang lebih baik (Rohma et al, 2020). Dalam proses pendidikan, peran guru sangatlah penting. Guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran, dan oleh karena itu, mereka harus mampu melaksanakan aktivitas dan proses pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Saputri, 2022). Hal ini merupakan tantangan besar bagi semua guru, terutama bagi guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Guru TIK tidak hanya berperan dalam pembelajaran, tetapi juga dalam pelayanan TIK kepada peserta didik, sesama guru, dan tenaga kependidikan lainnya. Seiring dengan perubahan dalam peran tersebut, posisi guru TIK semakin penting dan menjadi salah satu kunci keberhasilan pendidikan di sekolah (Indrawati et al., 2022).

Pemanfaatan TIK dalam media pembelajaran telah memberikan kontribusi besar dan inovasi yang signifikan dalam dunia pendidikan (Amilia, 2022). Selain itu, TIK juga berdampak pada efektivitas pengajaran dan manajemen sekolah (Amilia,

2022). Selain itu, pemanfaatan TIK juga memiliki pengaruh terhadap efektivitas dalam pengajaran dan manajemen sekolah (Ghavifekr & Rosdy, 2015). Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mengajarnya terutama dalam era digital saat ini (Rohman & Susilo, 2019). Sehingga keterampilan literasi digital sangat diperlukan oleh seorang guru yang sebagai penggerak pendidikan (Satria et al., 2025).

Perkembangan TIK saat ini mengarah kepada kecerdasan buatan atau biasa dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence* (AI). Beberapa AI yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran antara lain *Voice Assistant*, penerjemahan presentasi, dan penilaian otomatis (Gusli et al., 2023). Penggunaan teknologi AI dapat membantu guru dalam merancang, mengembangkan, dan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif dan relevan dengan kebutuhan masa depan (Robiul et al., 2023). Meskipun demikian, keterlibatan dan pemahaman yang kuat dari para guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan AI dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang tepat agar para guru dapat





memanfaatkan AI secara efektif (Taufik & Rindaningsih, 2024).

Meskipun AI menawarkan berbagai keuntungan dalam hal inovasi dan efisiensi pembelajaran, ada tantangan yang harus dihadapi, salah satunya adalah bias algoritma. Teknik *prompting*, yang memberikan instruksi efektif kepada AI untuk menghasilkan konten digital yang diinginkan, menjadi salah satu perhatian utama (Diky Dermawan & Herdianto, 2024). Penggunaan prompt yang efektif berkontribusi pada peningkatan akurasi dan relevansi hasil yang dihasilkan oleh AI, sehingga sangat penting bagi guru untuk menguasai teknik ini, terutama bagi guru TIK yang berfungsi sebagai fasilitator bagi siswa dan rekan guru lainnya (Mandailina et al., 2025). Oleh karena itu, teknik *prompting* sangat penting dikuasai oleh seorang guru, terutama guru TIK yang menjadi fasilitator bagi siswa dan sesama guru.

Pelatihan *prompt* AI merupakan langkah strategis untuk mengatasi tantangan ini. Dengan pelatihan ini, guru TIK dapat meningkatkan keterampilan dalam menyusun instruksi yang efektif untuk menghasilkan materi pembelajaran yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Penguasaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif perlu dipahami oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Fitriana Defi & Septrisia, 2024). Diharapkan, peningkatan keterampilan ini dapat mendorong inovasi dalam pembelajaran dan mengoptimalkan peran guru sebagai agen perubahan di sekolah. Pelatihan ini juga sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah, khususnya dalam mendukung visi "Merdeka Belajar".

Kabupaten Lampung Selatan dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian ini

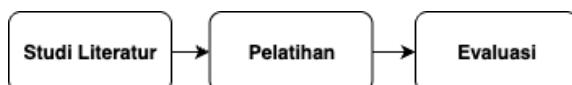
karena memiliki potensi besar dalam pengembangan kompetensi guru. Namun, permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya penguasaan teknologi terkini di kalangan guru TIK, meskipun mereka memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar guru TIK di daerah ini membutuhkan fasilitasi pelatihan yang terarah dan terstruktur agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Dengan dukungan kebijakan daerah dan adanya kemauan belajar dari para guru, diharapkan pelatihan ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah setempat.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu studi literatur, pelatihan, dan evaluasi dapat dilihat pada Gambar 1. Pada tahap studi literatur, dilakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan melakukan pengumpulan bahan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Selanjutnya pada tahap pelatihan, Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kalianda, Lampung Selatan, pada tanggal 27 Juli 2025, dengan diikuti oleh 25 guru TIK SMA/SMK se-Lampung Selatan. Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WIB dan berlangsung hingga selesai. Kegiatan pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun prompt yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru mendapatkan materi tentang konsep dasar AI, prinsip-prinsip prompt engineering, serta penerapan prompt untuk pembuatan materi ajar, penyusunan soal evaluasi, dan pembuatan media pembelajaran. Pembelajaran diberikan secara interaktif



dengan kombinasi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung agar para guru dapat menguasai keterampilan secara aplikatif.



Gambar 1. Alur Metode PkM

Tahap berikutnya adalah evaluasi dan pendampingan yang bertujuan memastikan keterampilan para guru yang telah diperoleh dapat diimplementasikan secara optimal di sekolah masing-masing. Pendampingan dilakukan melalui kunjungan lapangan dan komunikasi daring untuk membantu guru mengatasi kendala terhadap penggunaan AI. Fokus pendampingan meliputi penerapan *prompt* yang efektif dalam mendukung pembelajaran. Hal ini meliputi pembuatan materi pembelajaran yang kontekstual, pengelolaan administrasi berbasis teknologi, dan penyusunan laporan kegiatan pembelajaran secara lebih efisien.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mengadopsi pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain *pre-test* dan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengukur perubahan kompetensi para guru terhadap penggunaan *prompt* yang efektif sebelum dan sesudah pelatihan. Sebelum pelatihan, para guru diidentifikasi tingkat pemahaman awal terkait konsep *prompt engineering* AI dengan cara dilakukan kuesioner. Setelah pelatihan, kuesioner yang sama diberikan kembali untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan yang diperoleh. Selain itu, dilakukan observasi langsung selama sesi praktik untuk menilai kemampuan peserta dalam menyusun *prompt* yang efektif pada platform kecerdasan buatan, seperti pembuatan materi ajar, membuat soal evaluasi, pengembangan media pembelajaran. Observasi dilaksanakan secara

sistematis agar data yang dihasilkan akurat dan objektif.

Pengumpulan data memanfaatkan dua instrumen utama, yaitu kuesioner dan observasi langsung. Kuesioner dirancang untuk pengukuran tingkat keterampilan awal dan pemahaman setelah pelatihan serta pertanyaan terbuka untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh para guru. Observasi dilakukan oleh instruktur terlatih dengan panduan rubrik penilaian yang menilai kemampuan para guru dalam merancang dan menerapkan *prompt* secara langsung selama sesi pelatihan. Penilaian dilakukan secara *real-time* disertai umpan balik untuk membantu guru dalam memperbaiki pemahaman dan mengoptimalkan keterampilannya dalam menerapkan *prompt*.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dari jawaban terbuka dikelompokkan berdasarkan tema untuk menggambarkan kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh. Data kuantitatif dari skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengukur peningkatan keterampilan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan. Analisis ini bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan secara objektif.

Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian. Para guru diberi penjelasan rinci mengenai tujuan, prosedur, dan manfaat pelatihan sebelum kegiatan dimulai, serta diberikan kebebasan untuk memutuskan partisipasi secara sukarela. Data yang dikumpulkan dijamin kerahasiaannya dan digunakan semata-mata untuk kepentingan evaluasi. Hak privasi para guru dijunjung tinggi dan tanpa paksaan dalam proses pengumpulan data selama pelaksanaan pelatihan.





C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan pengabdian pelatihan *prompt engineering* AI pada guru TIK di Lampung Selatan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Tahap studi literatur dilaksanakan selama dua minggu sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Proses ini mencakup penelusuran artikel ilmiah, laporan penelitian, dan panduan praktis terkait *prompt engineering* dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Dari hasil penelusuran, ditemukan bahwa *prompt engineering* merupakan keterampilan yang sangat menentukan kualitas keluaran AI, terutama pada model generative AI seperti ChatGPT, Bing AI, dan Gemini (Brown et al., 2020; OpenAI, 2023).

Studi dari UNESCO (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan AI di bidang pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, asalkan guru dibekali keterampilan teknis yang memadai. Alim dan Hendayani (2023) menambahkan bahwa guru yang menguasai teknik *prompt* mampu menghasilkan materi ajar yang relevan, kontekstual, dan sesuai dengan kurikulum. Wulandari dan Setiawan (2023) juga menemukan bahwa pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung (*hands-on*) lebih efektif dibandingkan metode ceramah semata, karena peserta dapat langsung menguji *prompt* yang dibuat dan melihat hasilnya secara real time.

Dari hasil studi literatur ini, disimpulkan bahwa pelatihan yang dirancang harus bersifat aplikatif, mengombinasikan penjelasan konsep dengan praktik intensif, serta menyediakan sesi evaluasi untuk mengukur pencapaian peserta.

2. Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan pada tanggal 27 Juli 2025 di Kabupaten Lampung Selatan. Pelatihan diikuti oleh 15 guru TIK dari berbagai SMA/SMK di wilayah tersebut. Para guru memiliki latar belakang yang beragam mulai dari pengalaman mengajar, tingkat penguasaan teknologi, maupun wawasan pemahaman terkait penggunaan teknologi kecerdasan buatan.

Metode pelatihan menggabungkan ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri dapat dilihat pada Gambar 2. Selama sesi praktik, para guru menggunakan perangkat laptop masing-masing dan mencoba berbagai perintah *prompt* AI untuk menghasilkan materi ajar, soal evaluasi, dan media pembelajaran.



Gambar 2. Pemberian Materi *Prompt Engineering*

Materi disusun dalam tiga sesi utama antara lain sebagai berikut:

a. Pengenalan AI

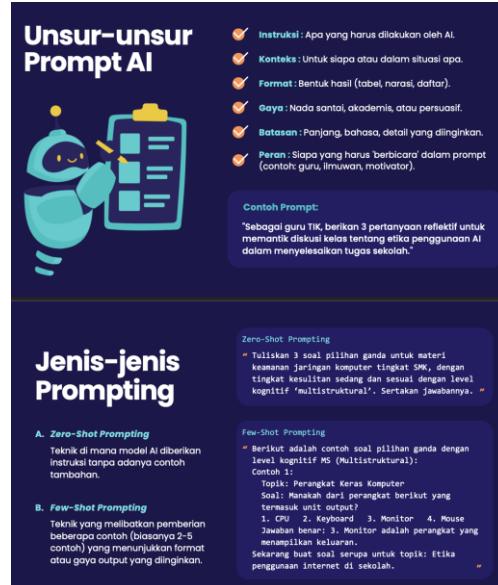
Pada tahap ini, para guru diperkenalkan dengan konsep dasar AI serta keterkaitannya dalam dunia pendidikan era digital saat ini. Pemaparan diawali dengan sejarah perkembangan AI, mulai dari istilah AI pertama kali dikenalkan, perkembangan *deep learning*, *Large Language Model* (LLM), hingga tren *Generative AI* seperti ChatGPT. berinteraksi dengan materi



pembelajaran. Selain itu, disampaikan juga implementasi penerapan AI dalam pembelajaran, seperti platform membuat materi ajar yang praktis, membuat soal untuk mengevaluasi kemampuan siswa, dan menyiapkan media pembelajaran. Para guru juga diajak untuk memahami potensi besar AI dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, sekaligus membahas tantangan etis dan keterbatasan penggunaannya di lingkungan pendidikan.

b. Dasar-dasar *prompt engineering*

Tahap ini memfokuskan pada keterampilan inti yang dibutuhkan untuk memanfaatkan AI secara optimal, yaitu *prompt engineering*. Para guru dijelaskan mengenai apa itu *prompt*, unsur-unsur *prompt AI*, dan jenis-jenis *prompting* dapat dilihat pada Gambar 3. Materi dilengkapi dengan strategi penyusunan *prompt* yang efektif, seperti penggunaan instruksi yang spesifik, pemberian konteks yang jelas, pemecahan tugas menjadi bagian-bagian kecil, serta teknik iterasi untuk mendapatkan hasil yang lebih relevan. Para guru diberikan berbagai contoh *prompt* yang baik dan kurang tepat, kemudian diminta untuk melakukan perbandingan hasil yang dihasilkan AI.



Gambar 3. Materi *Prompt Engineering*

c. Praktik penerapan teknik *prompting*

Pada tahap ini, para guru diarahkan untuk memanfaatkan kemampuan *prompting* secara khusus untuk menghasilkan RPP berbasis *Project-Based Learning*, mengubah materi teks menjadi bentuk multimedia, dan membuat soal yang berkualitas dan bervariasi. Selama praktik, para guru diberi kesempatan untuk menyesuaikan format materi, bahasa penyampaian, serta tingkat kedalaman penjelasan agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam sesi ini, para guru juga dilatih untuk memperkaya materi yang sudah ada, misalnya dengan menambahkan ilustrasi, penjelasan alternatif, atau latihan tambahan.

3. Evaluasi

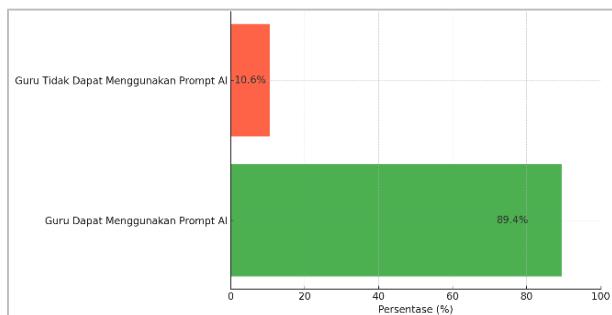
Tahap evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan pengabdian sebagai bentuk penilaian terhadap efektivitas pelatihan yang telah diberikan dan kemudian dilanjutkan sesi foto bersama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut: peningkatan pemahaman terhadap konsep AI, peningkatan pemahaman penerapan





prompt di kelas, pengukuran efektivitas penggunaan AI dalam membuat materi pembelajaran, pengukuran terhadap penggunaan *prompt* AI dalam meningkatkan pemahaman materi dikelas, dan pengukuran terhadap manfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan para guru setelah mengikuti pelatihan. Sebagian besar guru TIK yang menjadi peserta mampu membuat *prompt* yang terstruktur dan relevan untuk menghasilkan soal-soal pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang diajarkan.



Gambar 4. Grafik Evaluasi PkM

Berdasarkan Gambar 4, temuan ini memperkuat hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 89.4% guru dapat menggunakan *prompt* AI sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas. Mayoritas guru juga mampu memberikan contoh penerapan praktis dalam penggunaan *prompt* AI, yang menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang cara kerja teknologi ini. Hal ini menunjukkan bahwa para guru tidak hanya mengerti konsep AI, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pendidikan.

Faktor pendorong kegiatan pengabdian ini antara lain adalah adanya kemauan belajar dari para guru, yang sangat antusias untuk menguasai teknologi baru, serta dukungan kebijakan dari pemerintah

daerah yang memfasilitasi pelatihan ini. Selain itu, keberhasilan pelatihan juga didorong oleh metode pembelajaran yang interaktif, yang mengkombinasikan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, sehingga para guru dapat menguasai keterampilan praktis dalam waktu singkat.

Namun, terdapat beberapa faktor penghambat, antara lain terbatasnya waktu pelatihan yang membuat materi yang diajarkan tidak dapat dieksplorasi lebih dalam. Selain itu, beberapa guru juga masih merasa kurang terbiasa dengan teknologi baru, sehingga mereka memerlukan dukungan lanjutan untuk memaksimalkan penggunaan AI dalam pembelajaran. Meskipun demikian, kegiatan ini berhasil memperkenalkan dan mengasah keterampilan praktis para guru, yang dapat diimplementasikan langsung di kelas, meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru TIK di Lampung Selatan.



Gambar 5. Dokumentasi Pelatihan *Promt* AI Kepada Para Guru SMA/SMK TIK



D. PENUTUP

Beberapa simpulan dan saran dari kegiatan yang telah dikakukan adalah sebagai berikut:

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi guru TIK di Lampung Selatan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI), dengan fokus pada keterampilan *prompt engineering* untuk pembuatan soal dan materi ajar. Melalui tahapan studi literatur, pelatihan, dan evaluasi, para guru tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga menguasai teknik penyusunan prompt yang efektif. Mereka juga dapat melakukan praktik langsung untuk menghasilkan soal evaluasi dan materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 89,4% guru mampu menggunakan *prompt* AI sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas dan dapat langsung mengimplementasikan materi yang diperoleh dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tentang AI, tetapi juga mengasah keterampilan praktis peserta, yang memungkinkan mereka untuk segera mengaplikasikan teknik yang dipelajari di kelas. Faktor pendorong utama kegiatan ini adalah kemauan belajar yang tinggi dari para guru dan dukungan kebijakan daerah yang memfasilitasi pelatihan. Namun, terdapat faktor penghambat seperti terbatasnya waktu pelatihan dan adaptasi awal para guru dengan teknologi baru. Meskipun demikian, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru TIK di Lampung Selatan secara signifikan.

Saran

Untuk memastikan keberlanjutan manfaat dari kegiatan pengabdian ini, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih mendalam, seperti integrasi AI dalam *Learning Management System* (LMS) dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI. Selain itu, diperlukan pendampingan pasca pelatihan secara periodik agar para guru mampu mengimplementasikan teknik *prompting* dalam pembuatan soal, bank soal, dan materi ajar yang sesuai kurikulum. Selain itu penting juga untuk membentuk sebuah komunitas atau forum berbagi praktik terbaik antar guru peserta pelatihan, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat tersebar dan diterapkan lebih luas di lingkungan sekolah. Dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk kebijakan, fasilitas, dan alokasi waktu yang memadai juga sangat diperlukan agar pemanfaatan AI dapat berjalan optimal dalam menunjang proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdi mengucapkan terima kasih kepada para guru TIK SMA/SMK Kabupaten Lampung Selatan yang telah bersedia menerima tim pengabdi dengan baik. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan dari pihak universitas lampung khususnya jurusan ilmu komputer yang telah memfasilitasi sumber daya dan memberikan pendampingan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan. Semoga kerja sama ini dapat terus terjalin dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan.





E. DAFTAR PUSTAKA

- Alim, M., & Hendayani, R. (2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145–156.
- Amilia, W. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar Kota Sawahtulo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1).
- Brown, T., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., ... & Amodei, D. (2020). *Language models are few-shot learners. Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 1877–1901.
- Diky Dermawan, R., & Herdianto. (2024). Meningkatkan Kinerja Output ChatGPT Melalui Teknik Prompt Engineering Yang Dapat Dikustomisasi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*.
- Fitriana Defi, W., & Septisia, R. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Media Pembelajaran Comic Strip Dalam Internalisasi Nilai Moderasi Beragama. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, Vol.9 No.1.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 1(2), 175-191
- Gusli, R. A., Zaki, S., Akhyar, M., Islam, U., Syaikh, N., & Djambek, M. D. (2023). Tantangan Guru terhadap perkembangan teknologi agar memanfaatkan Artificial Intelligence dalam meningkatkan kemampuan siswa.
- Indrawati, P., Hady Prasetya, K., Ristivani, I., & Restiawanawati, N. M. (2022). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Pendidikan dan Pengajaran*, 3, 2022.
- Mandailina, V., Mulyanas Arif, A., Saputra, A., Ratnasari, D., Aryani, N., Atul Hadawiyah, R., & Hartoyo, S. (2025). Inovasi dalam pendidikan: optimalisasi penggunaan prompt chatgpt untuk mendukung pembelajaran siswa di madrasah aliyah. *JABB: Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(1), 2025.
- Robiul, D., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. In *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* (Vol. 2).
- Rohma, S., Harapan, E., & Wardiah, D. (2020). The Influence of School-Based Management and Teacher's Professionalism toward Teacher's Performance. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(1), 13-23.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di tk muslimat nu maslakul huda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Saputri, D. I. (2022). Pentingnya Peran guru profesional dalam meningkatkan pendidikan. *Publikasi Pembelajaran Profesi Pendidikan-AKWF2024*.
- Satria, H., Yuwono, S. D., Sholehurrohman, R., & Aristoteles. (2025). Pelatihan Optimalisasi Microsoft Word dalam Pengembangan Keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi





(TIK) Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 2 Pampangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 4(2), 118–125.

Taufik, I., & Rindaningsih, I. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Guru Sebagai Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan di Era Kecerdasan Buatan (AI). *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 63–69.

Wulandari, F., & Setiawan, A. (2023). *Strategi penerapan AI dalam pembelajaran berbasis kurikulum merdeka*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 55–68.

