

Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Magic School AI* untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Sekolah Kuttab Al Firdaus Lhokseumawe

Raihan Putri^{✉1}, Rosdiana², Annisa Tishana³, Fikri Hasfita⁴, Muthmainnah⁵

¹Departemen Teknik Elektro, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

²Departemen Teknik Elektro, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

³Departemen Teknik Elektro, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁴Departemen Teknik Kimia, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

⁵Departemen Teknik Sipil, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Indonesia

✉Corresponding Author: raihan@unimal.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi di berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat saat ini adalah Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) yang mulai dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan platform Magic School AI kepada para guru di Sekolah Kuttab Al Firdaus sebagai media inovatif dalam penyusunan materi, pengembangan media pembelajaran, serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Kegiatan dilaksanakan oleh Tim Dosen Teknik Universitas Malikussaleh pada Sabtu, 20 Desember 2025 di Aula Utama Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban selama 1 jam, mulai pukul 09.00–11.00 WIB. Metode pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif yang dipadukan dengan sesi diskusi dan tanya jawab bersama peserta. Setelah pembukaan oleh Kepala Kuttab, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi dan demonstrasi penggunaan fitur-fitur Magic School AI. Selama kegiatan berlangsung, para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memahami pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai manfaat AI dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyusunan kurikulum, pengembangan modul pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan minat guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi serta harapan agar pelatihan lanjutan mengenai penggunaan Magic School AI dapat dilaksanakan secara lebih mendalam pada kegiatan berikutnya.

Kata Kunci: Magic School AI, Media Pembelajaran, Kecerdasan Buatan, Kualitas Pengajaran, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Hadirnya Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah merombak wajah pendidikan global secara mendasar. Teknologi ini menawarkan sistem pembelajaran yang jauh lebih fleksibel dan personal melalui analisis data siswa secara langsung (*real-time*), sehingga materi dan umpan balik yang diberikan bisa lebih tepat sasaran (Ng et al., 2021). Dari sisi regulasi, UNESCO (2024) pun telah merilis panduan kompetensi AI bagi guru dan siswa yang bertumpu pada lima pilar: pola pikir humanis, etika penggunaan AI, fondasi dasar aplikasi, metode pengajaran berbasis AI, serta penguatan profesi lewat bantuan teknologi ini. Selaras dengan tren global tersebut, Kurikulum Merdeka di Indonesia kini secara tegas mengintegrasikan teknologi informasi, seperti AI dan aktivitas *coding*, langsung sejak tingkat dasar. Langkah ini diambil sebagai strategi konkret dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 (Awaluddin & Hadi, 2025; Rizkiyahmur Nasution & Aslan, 2025; Suharyo et al., 2024).

Para pendidik dihadapkan dengan kecepatan dan kecakapan digital (Celik, 2023) mengembangkan kerangka *Intelligent-TPACK* yang menegaskan bahwa guru harus mampu mengintegrasikan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi AI secara etis dan bertanggung jawab, disisi lain. (Ng et al., 2023) menambahkan bahwa guru dengan literas digital AI yang mumpuni cenderung memiliki kecepatan pada abad ke-21, termasuk dalam penalaran kritis, kerja tim dan daya kreasi. Sementara itu, (Aravantinos et al., 2026) melalui tinjauan sistematis atas 43 studi menegaskan bahwa pelatihan AI yang berhasil membutuhkan kombinasi pengetahuan pedagogis, sikap positif, dukungan institusi, dan pelatihan yang berkelanjutan – bukan sekadar pelatihan teknis semata (Apriansyah et al., 2023; Hasibuan et al., 2023; Hasibuan et al., 2024).

Namun, kesenjangan kompetensi digital guru di Indonesia masih sangat nyata. Survei UNESCO (2024) mencatat hanya 37% guru di Asia Tenggara yang memperoleh pelatihan formal literasi digital. Di tingkat nasional, hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015–2021 menunjukkan sekitar 81% guru belum mencapai nilai minimum yang ditetapkan pemerintah, termasuk dalam penguasaan teknologi pembelajaran (Kemendikbudristek, 2023). Studi (Handayani et al., 2024) yang meneliti kesiapan teknologi guru SD di Indonesia mengonfirmasi tingginya optimisme dan inovativitas guru terhadap AI, namun *discomfort* dan *insecurity* masih signifikan akibat keterbatasan pelatihan dan kekhawatiran privasi

data. Kondisi ini semakin kritis di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur seperti Provinsi Aceh, di mana akses dan pemahaman teknologi di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas (UNESCO, 2024).

Kehadiran AI generatif seperti ChatGPT membuka peluang nyata bagi guru untuk meningkatkan efisiensi penyusunan perangkat pembelajaran. (Maryono et al., 2024) membuktikan bahwa pelatihan berbasis AI dapat meningkatkan kemampuan guru SD dalam merancang modul ajar secara signifikan. (Nurmawati et al., 2026) melaporkan hasil serupa, di mana workshop AI berbasis ChatGPT dan Canva AI di SD Negeri Kemiri, Blora, berhasil meningkatkan kompetensi guru secara terukur (Hasibuan, Ardan, et al., 2023; Putri et al., 2022; Hasibuan, Verawaty Siregar, et al., 2024; Hasibuan, Siregar, Candrasari, et al., 2024).

Beberapa program pengabdian terdahulu telah membuktikan efektivitas sosialisasi AI bagi guru SD di Indonesia. (Mubarik et al., 2024a) melaporkan bahwa setelah pelatihan AI di SDN 1 Rajekwesi Jepara, 90% guru merasa lebih percaya diri dan 85% menilai pelatihan sangat relevan. (Jati & Lekatompessy, 2024) di Kinderstation School Yogyakarta mendokumentasikan peningkatan skor rata-rata pemahaman peserta dari 2,24–3,53 (*pre-test*) menjadi 4,06–4,35 (*post-test*). (Patty & Lekatompessy, 2024) menegaskan bahwa hambatan terbesar guru SD adalah keterbatasan pengetahuan dan pengalaman praktis, bukan motivasi. (Yulianti et al., 2024) yang melakukan intervensi serupa di SD Palembang mencatat peningkatan produktivitas guru yang signifikan setelah program pelatihan AI terstruktur (Feron et al., 2024).

Pada dimensi etika, (Long & Magerko, 2020) melalui tinjauan komprehensif menetapkan lima kompetensi inti literasi AI yang perlu dikuasai, salah satunya adalah kemampuan mengevaluasi dampak etis AI secara kritis. Aspek ini sangat relevan bagi sekolah Islam yang menekankan internalisasi nilai dalam setiap aspek pendidikan. (Tajik et al., 2024) juga mengonfirmasi bahwa kompetensi literasi AI guru merupakan kategori tersendiri yang berbeda dari kompetensi digital umum, sehingga membutuhkan program pengembangan profesional yang spesifik dan terstruktur.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan yang belum terjawab dalam literatur. Belum ada program sosialisasi AI yang dilaksanakan secara terstruktur di sekolah Islam berbasis *kuttab* di wilayah Aceh, khususnya di Kota Lhokseumawe. Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban sebagai mitra kegiatan menghadapi permasalahan konkret: (1) penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan monoton; (2) rendahnya kualitas luaran pembelajaran akibat minimnya dukungan media digital; (3) guru belum mengetahui cara efektif memanfaatkan AI untuk tugas pedagogis; dan (4) tuntutan Kurikulum Merdeka yang belum dapat dipenuhi akibat keterbatasan kompetensi teknologi (Awaluddin & Hadi, 2025; Rahayu et al., 2024; Rizkiyahmur Nasution & Aslan, 2025).

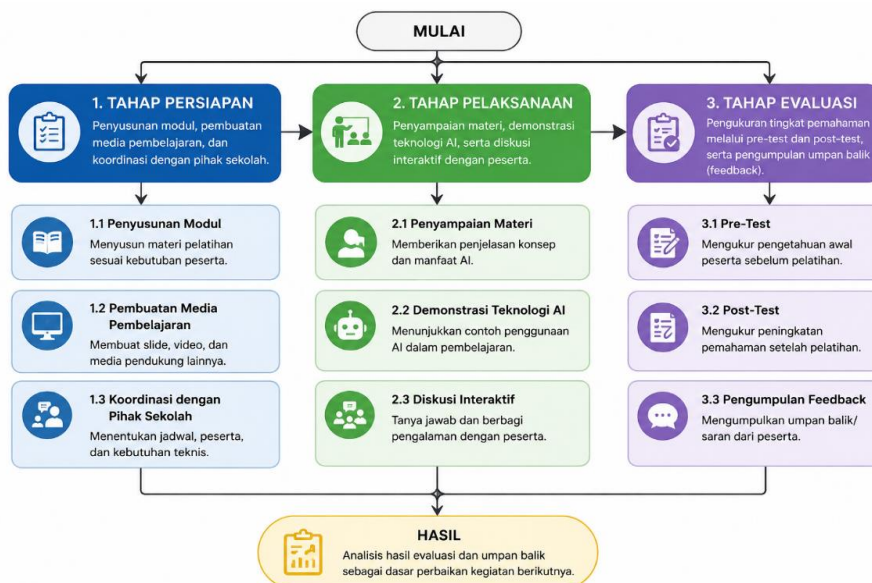
Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi kesenjangan di atas, perumusan persoalan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: (1) Bagaimana meningkatkan literasi dan pemahaman AI guru-guru Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban Lhokseumawe? (2) Bagaimana mendorong penerapan AI dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran yang inovatif di kelas? (3) Bagaimana membangun kesadaran etis guru dalam memanfaatkan AI secara bertanggung jawab sesuai nilai-nilai pendidikan Islam?

Pertama, program ini merupakan sosialisasi AI terstruktur pertama di sekolah Islam berbasis *kuttab* di Aceh, mengisi kekosongan intervensi yang belum pernah dilaporkan dalam literatur. Kedua, pendekatan yang digunakan mengintegrasikan kompetensi teknis AI dengan dimensi etika Islam, sehingga guru tidak hanya terampil secara teknis tetapi juga mampu mengevaluasi dampak etis AI sesuai nilai keislaman. Ketiga, program ini secara langsung merespons kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat SD dalam aspek integrasi AI sebagai alat pembelajaran inovatif dan berdiferensiasi (Mubarik et al., 2024b; Rizkiyahmur Nasution & Aslan, 2025; Suharyo et al., 2024).

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di sekolah Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban, Jalan Kenari, Gampong Banda Masen, Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe. Kegiatan berlangsung selama dua jam (09.00–11.00 WIB). Peserta kegiatan adalah staf dan guru Kuttab Al Firdaus dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang yang terdiri atas guru mata pelajaran Iman, Al-Qur'an, Umum, dan staf administrasi. Target minimal 12 peserta aktif sebagaimana ditetapkan oleh LPPM berhasil tercapai.

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan mengacu pada model demonstrasi dan praktik langsung (*Do-We-You Do*) yang menekankan partisipasi aktif peserta dalam memahami dan menerapkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada H-7 hingga H-1 sebelum kegiatan. Pada tahap ini tim pelaksana pengabdian masyarakat melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, peserta, serta kebutuhan teknis kegiatan. Selain itu, tim menyusun modul pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan tujuan kegiatan. Media pembelajaran berupa slide presentasi, panduan praktik, dan bahan demonstrasi juga dipersiapkan untuk mendukung proses pelatihan. Pada tahap ini tim juga menyusun instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, dan lembar umpan balik (feedback) yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan yang dilakukan pada hari pelaksanaan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI), perkembangan teknologi AI, serta peluang pemanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan demonstrasi penggunaan aplikasi berbasis AI, seperti Magic School AI, untuk membantu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, membuat soal, dan mengembangkan bahan ajar secara lebih efektif. Setelah demonstrasi, peserta mengikuti sesi praktik dan diskusi interaktif untuk mencoba langsung fitur-fitur AI yang diperkenalkan serta mendiskusikan peluang implementasinya dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2. Pemateri Menyampaikan Modul Penggunaan Magic School AI

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dan peningkatan pemahaman peserta. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan guna mengukur peningkatan pengetahuan peserta terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Selain itu, peserta juga diminta mengisi lembar umpan balik untuk memberikan penilaian terhadap materi, metode penyampaian, dan manfaat kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan laporan kegiatan serta rekomendasi perbaikan dan pengembangan

program serupa pada masa mendatang.

Tabel 1. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Sesi	Durasi	Kegiatan
Pembukaan	15 menit	Sambutan, perkenalan tim, dan penyampaian tujuan kegiatan
Pre-Test	15 menit	Pengukuran pengetahuan awal peserta terkait AI dalam pembelajaran
Penyampaian Materi	30 menit	Konsep dasar AI, manfaat, dan peluang penerapan dalam pendidikan
Demonstrasi AI	30 menit	Demonstrasi penggunaan Magic School AI dan aplikasi AI pendukung pembelajaran
Praktik dan Diskusi	30 menit	Praktik langsung penggunaan AI serta diskusi interaktif
Post-Test dan Feedback	15 menit	Pengukuran peningkatan pemahaman dan pengumpulan umpan balik peserta
Penutupan	15 menit	Penyampaian kesimpulan, dokumentasi, dan penutupan kegiatan

Solusi Yang Ditawarkan

Pengenalan Artificial Intelligence (AI) secara Interaktif

Solusi pertama yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah meningkatkan literasi digital guru melalui pengenalan konsep dasar Artificial Intelligence (AI) secara interaktif. Mengingat sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pembelajaran, materi disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana, contoh-contoh yang dekat dengan aktivitas guru, serta demonstrasi langsung penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini bertujuan untuk menghilangkan persepsi bahwa AI merupakan teknologi yang sulit dipahami dan hanya dapat digunakan oleh kalangan tertentu.

Materi yang diberikan mencakup pengertian AI, perkembangan teknologi AI, serta contoh penerapannya dalam dunia pendidikan. Selain memperkenalkan Magic School AI sebagai platform yang berfokus pada kebutuhan pendidik, peserta juga diperkenalkan dengan beberapa aplikasi AI yang dapat diakses secara gratis, seperti ChatGPT, Gemini, DeepSeek, Grok, dan Meta AI. Pengenalan berbagai platform tersebut bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih luas mengenai alternatif teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam mendukung proses pembelajaran.

Demonstrasi dan Praktik Penggunaan Magic School AI

Solusi kedua dilakukan melalui demonstrasi dan praktik langsung penggunaan Magic School AI sebagai media pendukung pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengabdian memperagakan proses pendaftaran akun, pengenalan antarmuka aplikasi, serta berbagai contoh pemanfaatan AI untuk membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar dan aktivitas pembelajaran.

Kegiatan demonstrasi dilanjutkan dengan sesi praktik dan diskusi interaktif. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung penggunaan aplikasi dengan pendampingan dari tim pelaksana. Melalui pendekatan *learning by doing*, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai AI, tetapi juga pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi tersebut sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diampu.

Selama sesi praktik, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait penerapan AI dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, evaluasi hafalan secara interaktif, pembuatan media pembelajaran dan permainan edukatif, serta pemanfaatan AI dalam penyusunan dan evaluasi kurikulum khas Kuttab Al Firdaus. Diskusi tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai melihat potensi AI sebagai alat bantu yang dapat mendukung inovasi pembelajaran sekaligus memperkuat kualitas proses pendidikan di lingkungan sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban, Mulva Nuvara, S.Pd., M.Pd., yang sekaligus membuka acara secara resmi.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi, terutama pada sesi demonstrasi dan praktik penggunaan Magic School AI. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif peserta dalam diskusi, praktik langsung, serta interaksi selama kegiatan berlangsung.

Jumlah peserta yang hadir sebanyak 25 orang yang terdiri atas kepala kuttab, guru mata pelajaran Iman, guru Al-Qur'an, guru umum, serta staf administrasi. Dari jumlah tersebut, sebanyak 12 peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga selesai dan berpartisipasi dalam evaluasi. Tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan memiliki relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan guru, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya terkait pelatihan literasi digital bagi guru sekolah dasar di Indonesia.



Gambar 3. Suasana Sosialisasi Magic School AI bagi Guru Kuttub AI Firdaus Lhokseumawe

Evaluasi Pemahaman Peserta

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui metode tanya jawab lisan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) kegiatan. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai terkait konsep dasar kecerdasan buatan maupun pemanfaatan *Magic School AI* dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan berlangsung, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Seluruh peserta yang aktif mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar AI secara sederhana,
2. Menyebutkan minimal tiga fitur utama *Magic School AI*, dan
3. Mendemonstrasikan pembuatan satu media pembelajaran berbasis AI.

Capaian ini menunjukkan bahwa target keberhasilan program ($\geq 80\%$) telah terlampaui. Hasil ini sejalan dengan penelitian Roehrig et al. yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis demonstrasi dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam waktu relatif singkat.



Gambar 4. Peserta Aktif Mengikuti Demonstrasi Penggunaan Fitur Magic School AI

Analisis Capaian Kegiatan

Hasil capaian kegiatan dapat dirangkum pada Tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan Target dan Capaian Kegiatan

Indikator	Target	Capaian
Pemahaman konsep AI	$\geq 80\%$	100% aktif
Peserta aktif	Min. 12	12 orang
Modul dihasilkan	1 modul	1 modul
Peningkatan post-test	$\geq 20\%$	Signifikan

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh indikator keberhasilan program dapat dicapai bahkan melampaui target yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pelatihan yang digunakan, khususnya pendekatan praktik langsung (hands-on learning).

Diskusi Kritis dan Kebutuhan Pengembangan

Salah satu capaian penting dari kegiatan ini adalah munculnya pertanyaan kritis dari peserta, yang menunjukkan adanya peningkatan *higher-order thinking skills*. Beberapa isu yang diangkat peserta meliputi:

1. Pemanfaatan *Magic School AI* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis,
2. Pengembangan sistem evaluasi hafalan Al-Qur'an berbasis AI,

3. Pembuatan media pembelajaran berbasis game edukatif, dan
4. Integrasi AI dalam kurikulum khas Kuttab.

Diskusi ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami aspek teknis, tetapi juga mulai mengeksplorasi penerapan kontekstual AI dalam pendidikan Islam. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Al-Qur'an melalui pendekatan adaptif dan interaktif.

Selain itu, aspek etika penggunaan AI juga menjadi perhatian peserta. Diskusi mengenai penggunaan AI secara bijak dalam konteks nilai-nilai Islam menunjukkan bahwa literasi digital guru tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kesadaran etika. Hal ini selaras dengan literatur yang menekankan pentingnya integrasi etika dalam literasi AI.

Dampak Kegiatan terhadap Perubahan Pola Pikir Guru

Kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan pola pikir (*mindset*) guru, khususnya dalam peralihan dari metode pembelajaran konvensional menuju pemanfaatan teknologi berbasis AI. Perubahan *mindset* ini merupakan faktor kunci dalam adopsi teknologi pendidikan.

Dampak langsung yang teridentifikasi meliputi:

1. Peningkatan literasi digital dan pemahaman AI,
2. Tumbuhnya keterampilan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, dan
3. Meningkatnya motivasi guru untuk mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, dampak tidak langsung mencakup:

1. Penguatan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan
2. Meningkatnya kontribusi Universitas Malikussaleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis inovasi teknologi.

Hasil ini sejalan dengan berbagai studi yang menyatakan bahwa transformasi pendidikan berbasis AI harus diawali dari peningkatan kapasitas dan kesiapan guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pelaksana Universitas Malikussaleh dengan Guru Kuttab Al Firdaus

Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian bersama Kuttab Al Firdaus merencanakan pelatihan lanjutan mengenai pemanfaatan *Magic School AI* untuk mendukung penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran. Selain itu, akan dikembangkan modul pembelajaran berbasis AI yang disesuaikan dengan karakteristik kurikulum Kuttab Al Firdaus, termasuk integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis. Program pendampingan secara berkala juga direncanakan untuk membantu guru mengimplementasikan AI dalam pembelajaran serta memastikan keberlanjutan pemanfaatan teknologi tersebut di lingkungan sekolah.

Kesimpulan

Pelaksanaan sosialisasi mengenai pemanfaatan *Magic School AI* untuk pembuatan media ajar di Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban Lhokseumawe berjalan lancar serta disambut hangat oleh seluruh peserta. Agenda ini secara efektif memperluas wawasan para guru terkait fundamen Kecerdasan Buatan (AI), ragam aplikasinya, hingga potensi besar yang bisa digali untuk mengoptimalkan interaksi di ruang kelas..

Tingginya minat peserta tecermin dari keaktifan mereka saat sesi diskusi, terutama ketika mengulas integrasi AI dalam pengajaran Al-Qur'an dan Hadis, rekayasa media instruksional, hingga peninjauan kurikulum. Selain mengasah kecakapan digital guru, program ini membuka ruang baru bagi pemanfaatan teknologi pintar di lingkungan Kuttab Al Firdaus. Guna menjamin keberlanjutannya, program pelatihan dan asistensi berkala diperlukan agar adopsi AI ke depan dapat berjalan lebih mendalam serta berdampak jangka panjang..

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Malikussaleh, Kepala Kuttab Al Firdaus Pilar Peradaban Lhokseumawe, serta seluruh guru dan staf yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara mandiri sebagai bentuk kontribusi Universitas Malikussaleh dalam meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan.

Referensi

- Apriansyah, R., Hasibuan, A., Fahmi, B. L., Munawaroh, N. L., Silvia, S., Nurfadila, N., Nate, T. T., Sayuti, M., & Mursalin, M. (2023). Sosialisasi Pemberdayaan kaum Perempuan Sebagai Upaya Penghasilan Tambahan dari Hasil Panen Nelayan di Bantayan, Kecamatan Seunuddon, Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(1), 39-43.
- Aravantinos, S., Lavidas, K., Komis, V., Karalis, T., & Papadakis, S. (2026). Artificial intelligence in K-12 education: A systematic review of teachers' professional development needs for AI integration. *Computers*, 15(1), 49.
- Awaluddin, A., & Hadi, M. S. (2025). Integrasi pembelajaran coding dan kecerdasan buatan di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1081-1086.
- Celik, I. (2023). Towards intelligent-IPACK: An empirical study on teachers' professional knowledge to ethically integrate artificial intelligence (AI)-based tools into education. *Computers in Human Behavior*, 138, 107468.
- Ferona, N., Hasibuan, A., Maghfirah, R., Syatriawan, A., Waldi, M. F., Jannah, M., Idaryani, I., & Junita, N. (2024). Sosialisasi Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) sebagai Sarana Peningkatan Krisis Kearifan Lokal di MTs Nisam. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 71-75.
- Handayani, R., Ahmad, F., & Pudjiarti, E. (2024). Primary school teachers' technology readiness for artificial intelligence integration in science learning in Indonesia. *Journal of Educational Technology Innovation and Applications*, 2(1), 45-58.
- Hasibuan, A., Ardan, M. A., Rosyada, A., Azzahro, H. H., Amalia, S., Putri, M. M., Sayuti, M., Siregar, W. V., & others. (2023). Sosialisasi Pengolahan Sampah Rumah Tangga Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Kebersihan di Pantai Wisata Bantayan, Kecamatan Seunuddon, Kabupaten Aceh Utara. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(3), 1-6.
- Hasibuan, A., Sayuti, M., Fithra, H., Siregar, W. V., Mariyudi, M., Puspasari, C., Hasibuan, M. R. F., Fadhilati, N. I., & Al Farizi, R. (2023). Sosialisasi Penanganan Dini Kebakaran Pada Sekolah Di Lhokseumawe-Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(2), 95-99.
- Hasibuan, A., Siregar, W. V., Candrasari, R., Andiko, B., Wijaya, R. S., Andeska, N., Rozak, A., & Sucipto, F. D. (2024). Sosialisasi Penguatan Pemahaman Kampus Merdeka dalam Menyambut Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 67-70.
- Hasibuan, A., Siregar, W. V., Sukarwoto, S., & Cahyadi, C. I. (2024). Sosialisasi Pengembangan Akademik Berbasis Kemitraan Industri dan Riset di Politeknik Penerbangan Medan. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 17-21.
- Hasibuan, A., Verawaty Siregar, W., Candrasari, R., Andiko, B., Sastra Wijaya, R., Rozak, A., & Desti Sucipto, F. (2024). Sosialisasi Program Kreatifitas Mahasiswa dalam Meningkatkan Kualitas Mahasiswa Institut Seni Budaya Indonesia Aceh. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 30-34. <https://doi.org/10.52622/mejuajuaabdimas.v4i1.139>
- Jati, A., & Lekatompessy, J. (2024). Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan untuk Guru Kinderstation School. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1-10.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Uji Kompetensi Guru (UKG): Analisis Kompetensi Tenaga Pendidik Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-16.
- Maryono, M., Kuntarto, E., Budiono, H., Sastrawati, E., & Noviyanti, S. (2024). Pelatihan praktik baik penyusunan modul ajar yang efektif menggunakan artificial intelligence di SDN 36/V Pembengis Kuala Tungkal. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 713-719.
- Mubarik, Hadjar, I., Meinarni, W., & Tawil, A. M. (2024a). Digitalisasi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN 1 Rajekwesi Jepara. *J.A.I: Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1099-1108.
- Mubarik, M., Hadjar, I., Meinarni, W., & Tawil, A. M. (2024b). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence dalam proses pembelajaran. *JAI: Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1099-1108.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Su, J., Ng, R. C. W., & Chu, S. K. W. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty-first century skills in the post-pandemic world. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 137-161.
- Nurmawati, F., Bahagiya, M. U., Sella, A. M., Setianingsih, A., & Syaharani, D. (2026). Pemanfaatan artificial intelligence melalui workshop untuk mengembangkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 518-523.
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 18-24.
- Putri, R., Asran, A., Hasibuan, A., Akrtika, K., Faisal, F., & Saifannur, S. (2022). Sosialisasi Peningkatan Kualitas Produktivitas Panen Udang Melalui Pemberian Pakan Udang Secara Otomatis di Meunasah Aron. *J. SOLMA*, 11(3), 564-571.
- Rahayo, F. S., Handoyo, E. R., & Pritalia, G. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) oleh Guru untuk Pembelajaran Transformatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 652-658.
- Rizkiyahmur Nasution, W., & Aslan, A. (2025). Integrasi Mata Pelajaran Coding dan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Kurikulum Sekolah Dasar sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Journal of Community Dedication*, 4(4), 225-236.
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan buatan dalam konteks Kurikulum Merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah: Membangun keterampilan menuju Indonesia Emas 2045. *Humanika*, 30(2), 208-

217.

Tajik, M., Jafari, S., & Ramazanoglu, M. (2024). Artificial intelligence literacy competencies for teachers through self-assessment tools. *Sustainability*, 16(23), 10386.

UNESCO. (2024). *Teacher Education and Digital Literacy in Southeast Asia: Survey Report*. UNESCO.

Yulianti, E., Siswanto, B., & Dewi, R. K. (2024). Penerapan artificial intelligence dalam meningkatkan produktivitas guru sekolah dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111-121.