

# Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Aplikasi Di Bidang Pendidikan Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Manokwari

Zulkarnain<sup>1\*</sup>, Lilis Indrayani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Kreatindo Manokwari, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Universitas Papua, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[nain.g4t@gmail.com](mailto:nain.g4t@gmail.com), <sup>2</sup>[lilisindrayani8@gmail.com](mailto:lilisindrayani8@gmail.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Pendidikan terus berkembang dengan teknologi, terutama melalui media pembelajaran digital di era revolusi 4.0 dan masyarakat 5.0. Khususnya perkembangan kecerdasan artifisial (KA), menjadi semakin penting. Program pelatihan bagi guru sekolah menengah pertama di kabupaten manokwari mengatasi tantangan keterbatasan kemampuan teknologi. berhasil meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam memanfaatkan aplikasi kecerdasan artifisial (KA) yaitu *Wayground*. untuk memperkaya pengalaman belajar di kelas.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Teknologi, Kecerdasan Artifisial, *Wayground*.

**Abstract** – Education continues to evolve with technology, especially through digital learning media in the era of revolution 4.0 and society 5.0. In particular, the development of artificial intelligence (AI), is becoming increasingly important. A training program for junior high school teachers in Manokwari Regency overcomes the challenge of limited technological capabilities. Successfully improving their skills and knowledge in utilizing digital applications to enrich the learning experience in the classroom.

**Keywords:** Education, Technology, Artificial Intelligence, *Wayground*.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. salah satu aspek yang menjadi focus dalam perkembangan ini adalah penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran [1]. Tantangan revolusi industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 telah mendorong transformasi besar di berbagai sector kehidupan. *Internet of Things (IoT)*, *Big Data*, dan Kecerdasan Artifisial (KA) [2], Salah satu kemajuan teknologi yang saat ini munculnya Kecerdasan Artifisial (KA). Pemanfaatan AI dalam pendidikan telah merambah ke sejumlah Negara maju dan terus mengalami perkembangan pesat. [3] era digital menempatkan tuntutan besar pada sektor pendidikan, terutama dalam hal penguasaan teknologi oleh para guru, kemajuan pesat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan semakin memberi guru untuk menciptakan cara baru untuk mengajar, dengan memanfaatkan teknologi pendidikan dapat mempermudah dan memperkaya cara penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran lebih menarik, guru harus lebih inovatif dan kreatif untuk proses pembelajaran dan media lebih kreatif dan interaktif untuk guru dan siswa [4].

Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), integrasi teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru-guru di Kabupaten Manokwari, seperti di banyak daerah lain, seringkali menghadapi kendala dalam penguasaan aplikasi pendidikan digital, baik karena keterbatasan infrastruktur maupun kurangnya pelatihan yang terstruktur.

Oleh karena itu, program pelatihan ini diinisiasi untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan terfokus. Pelatihan ini adalah memberikan keterampilan praktis kepada guru-guru SMP di Kabupaten Manokwari dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital serta mengenalkan Kecerdasan Artifisial dan memanfaatkan kecerdasan artifisial (KA) dalam pembelajaran di kelas. Pelatihan menggunakan aplikasi Kecerdasan artifisial seperti Canva, Magic School, Quizizz, Wordwall, Gemini, Gamma, Copilot, Moica dan Remaker (untuk kreasi media pembelajaran visual yang menarik). Diharapkan, pelatihan ini dapat berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan Manokwari bertempat di Billy Jaya Hotel, pada tanggal 9-10 September 2025. Peserta pelatihan berjumlah 30 guru dari berbagai bidang studi di tingkat Sekolah menengah Pertama, Kegiatan dilaksanakan Dinas Pendidikan Kabupaten Manokwari.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Pelaksanaan Pelatihan.

Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum serta melakukan Tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung. Program pelatihan ini menunjukkan bahwa pemberian materi yang praktis, aplikatif dan disertai pendampingan merupakan kunci keberhasilan. Kegiatan pelatihan ini memberikan hasil sebagai berikut :

- Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru tentang kecerdasan Artfisial(KA)
- Guru mampu beradaptasi perkembangan teknologi
- Setiap guru mampu menggunakan aplikasi kecerdasan artifisia(KA) yaitu *Wayground*.
- Menambah keterampilan guru-guru dan dapat menerapkan hasil pelatihan kepada para siswa di sekolah sebagai media pembelajaran menarik dan memudahkan guru melaksanakan pembelajaran

### 3.2 Pembahasan

Pelatihan penggunaan aplikasi bidang pendidikan di laksanakan Dinas Pendidikan Kabupaten Manokwari berhasil membekali guru dengan keterampilan adaptasi pembelajaran digital. Kegiatan dilakukan dengan pengenalan aplikasi Kecerdasan Artfisial (KA). Pelatihan salah satu aplikasi kecerdasan artifisial yang di bahas adalah *Wayground*. *Wayground* adalah platform pembelajaran interaktif sebelumnya di kenal sebagai Quizizz. Narasumber menjelaskan aplikasi ini dapat digunakan di laptop dengan cara membuka web <https://wayground.com/>. Setelah pamaran materi peserta di minta mempraktekkan langsung membuat soal dengan aplikasi *Wayground* dan memanfaatkan fitur lain yang ada *Wayground*.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Pelatihan



**Gambar 2.** Foto Bersama

Kegiatan pelatihan memberikan semangat kepada guru –guru khusus tingkat sekolah menengah pertama bahwa setiap perubahan teknologi harus mampu beradaptasi. Kegiatan pelatihan aplikasi pendidikan mendapatkan respon positif dari peserta terhadap pemanfaatan Aplikasi *Wayground*. bidang pendidikan aplikasi Kecerdasan artifisial, tidak bisa menggantikan peran guru, guru harus memanfaatkan aplikasi kecerdasan arrtifisial(KA), salah satu adalah *Wayground*.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan penggunaan aplikasi digital di bidang pendidikan bagi guru SMP di Kabupaten Manokwari berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi. Hasil kegiatan menunjukan bahwa keterampilan guru telah meningkat secara signifikan, terutama dalam membuat kuis, mengelola evaluasi dan menganalisis hasil belajar siswa dengan lebih cepat dan efektif. Aplikasi yang diperkenalkan dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **REFERENCES**

- Adenia, A. P., Juniar, R. D., & Mauliana, M. I. (2024). Pelatihan media pembelajaran digital memanfaatkan aplikasi canva menggali kreativitas guru dalam pendidikan di SDN Sekarjoho 1. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1182-1188.
- Hasbi, H., & Sahrir, S. (2025). PENINGKATAN KAPASITAS GURU INFORMATIKA DALAM PELATIHAN KODING PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KABUPATEN TANA TORAJA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappapoleonro*, 4(1), 44-46.
- Fauziyati, W. R. A. (2023). Dampak penggunaan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2180-2187.
- Rozi, F., & Najiyah, I. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Mengembangkan Literasi Digital di Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 1109-1126.
- Alamin, Z., Lukman, L., & Missouri, R. (2023). Pelatihan Guru PAUD dalam Penggunaan Aplikasi Edukasi Interaktif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45-56. (Relevan untuk konteks pelatihan aplikasi edukasi