AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5, No. 5 Juni (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 198-204

Implementasi Pemanfaatan Akal Imitasi Dalam Meningkatkan Perilaku Inovatif Guru

Natalia Tri Astuti[1*], Nurul Frijuniarsi[2]

[1,2]Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
Email: [1*]natalia.ta.s88@gmail.com, [2]frijuniarsinurul@gmail.com
(* : coressponding author)

Abstrak − Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan perilaku inovatif guru melalui pemanfaatan akal imitasi, sebagai pendekatan pembelajaran berbasis kemampuan meniru dan beradaptasi untuk menciptakan inovasi baru. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Permata Bangsa, yang dilatar belakangi oleh kebutuhan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan dan pendekatan belajar kreatif di era merdeka belajar. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* dengan tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pada kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar berbasis digital dengan metode pembelajaran kontekstual. Guru tidak hanya mampu meniru praktik dengan baik, tapi juga mampu memodifikasi menjadi solusi kreatif sesuai dengan konteks yang diperlukan di kelas. Program ini diharapkan menjadi model pengembangan professional guru berbasis *Akal Imitasi* yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Akal Imitasi, Perilaku Inovatif, Guru Sekolah Dasar

Abstract *−.The purpose of this activity is to improve teachers' innovative behavior through the use of artificial intelligence, as a learning approach based on the ability to imitate and adapt to create new innovations. This activity was carried out at SD Permata Bangsa, which was delayed by the need for teachers to adapt to the development of educational technology and creative learning approaches in the era of independent learning. The method used is Participatory Action Research with the stages of needs analysis, training, mentoring, and reflection. The results of the activity showed an increase in teachers' ability to develop digital-based teaching media with contextual learning methods. Teachers are not only able to imitate practices well, but also are able to modify them into creative solutions according to the context needed in the classroom. This program is expected to be a sustainable model for teacher professional development based on Artificial Intelligence.*

Keywords*: Artificial Intelligent, Innovative Behavior, Elementary School Teachers.*

1. PENDAHULUAN

Peran guru pada abad ke-21 tidak lagi hanya sebagai pengajar yang menyampaikan ilmu, tapi juga sebagai innovator dalam pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik (Ndraha et al., 2021). Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk memiliki kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi digital khususnya Akal Imitasi atau Artificial Intelligence (AI), telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Akal imitasi memungkinkan guru untuk memperoleh berbagai sumber belajar, media interaktif, serta inspirasi metode pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif (Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, 2016).

Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan akal imitasi menjadi peluang baru bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi berbasis akal imitasi merupakan salah satu kemajuan dalam proses pembelajaran. Teknologi berbasis akal imitasi dapat membantu guru dalam merancang materi, membuat media pembelajaran kreatif, bahkan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, 2019). Selain itu akal imitasi juga dapat mendukung efisiensi kerja guru sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran (Chen, L., Chen, P., & Lin, 2020). Oleh karena itu, penguasaan teknologi digital dan kemampuan berinovasi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki guru sekolah dasar pada era *society* 5.0. (Li et al., 2024).

Dalam kenyataannya, Sebagian besar guru sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi pembelajaran. Hal ini terjadi karena keterbatasan referensi,

kebiasaan mengajar dengan teknik konvensional, rendahnya literasi digital, serta kurangnya motivasi untuk mencoba metode baru yang menjadi faktor penghambat munculnya perilaku inovatif guru (Koehler, M. J., & Mishra, 2019). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam. Disisi lain, perilaku inovatif guru sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Thurlings, M., Evers, A. T., & Vermeulen, 2025).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendorong perilaku inovatif guru adalah pemanfaatan akal imitasi. Dalam konsep psikologi modern, akal imitasi merupakan kemampuan meniru yang rasional dan sadar. Bukan sekedar mengikuti, melainkan meniru dengan modifikasi kreatif untuk menyesuaikan konteks baru. Konsep ini sejalan dengan teori *social learning* yang ditemukan oleh Alberd Bandura, yang menjelaskan bahwa individu dapat belajar melalui observasi dan peniruan terhadap model yang dianggap efektif. Dalam konteks pendidikan, guru dapat meniru strategi pembelajaran yang berhasil diterapkan oleh guru lain, kemudian mengadaptasi dan memodifikasi agar sesuai dengan karakter peserta didik dan budaya sekolah (Colquitt et al., 2021).

Pemanfaatan akal imitasi dalam proses imitasi kreatif dapat menjadi sarana yang efektif bagi guru untuk memperoleh ide-ide pembelajaran inovatif. Melalui akal imitasi, guru dapat mengakses contoh media pembelajaran, rancangan aktivitas kelas, maupun strategi pengajaran interaktif yang kemudian dikembangkan kembali secara kreatif sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, akal imitasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologi, tapi juga sebagai stimulus dalam membangun perilaku inovatif guru (Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, 2019).

SD Permata Bangsa sebagai salah satu sekolah dasar yang mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan memiliki potensi untuk mengembangkan perilaku inovatif guru melalui pemanfaatan AI dan pendekatan akal imitasi. Akan tetapi, sejauh mana pemanfaatan akal imitasi mampu mendorong guru untuk meniru, memodifikasi, dan menciptakan inovasi pembelajaran masih perlu dikaji lebih mendalam. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini perlu dilakukan untuk menganalisis peran akal imitasi berbasis AI dalam meningkatkan perilaku inovatif guru di SD Permata Bangsa.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Desain Kegiatan

Program PKM ini mengunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR),* yang menekankan kolaborasi antara guru dan dosen sebagai mitra sejajar (Susila, I. P., Andarista, W. S., & Anggraini, 2025). Pendekatan PAR memungkinkan guru menjadi subjek yang aktif dalam setiap tahap kegiatan, sehingga hasilnya dapat lebih kontekstual dan berkelanjutan.

2.2. Lokasi dan Partisipan

Program PKM dilaksanakan di SD Permata Bangsa, yang di ikuti oleh seluruh guru dan kepala sekolah yang terlibat aktif mendukung kegiatan ini.

2.3. Tahapan Kegiatan

a. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan dilakukan dengan observasi pembelajaran, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen (perangkat pembelajaran) yang selama ini digunakan. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, diketahui rendahnya variasi metode mengajar serta minimnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

b. Pelatihan Konsep Akal Imitasi

Sesi pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi untuk memperkenalkan teori dan praktik mengenai pemanfaatan akal imitasi, Pelatihan ini juga disertai dengan pemaparan studi kasus keberhasilan guru inovatif lainnya. Selain itu, guru juga diajak untuk menganalisis dan meniru praktik agar relevan.

c. Pendampingan Inovasi

Setiap guru difasilitasi dan didampingi untuk mengembangkan satu inovasi pembelajaran, baik berupa media, metode, maupun proyek tematik. Prinsip pemanfaatan akal imitasi yang digunakan adalah meniru dengan melakukan modiifikasi secara kontekstual.

d. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi dilakukan dengan *Focus group Discussion* (FGD) dan observasi terhadap perilaku inovatif yang terbentuk. Adapun aspek yang dinilai meliputi ekplorasi ide, kolaborasi, keberanian mencoba, dan evaluasi secara mandiri.

2.4. Instrumen dan Analisis

Instrumen pengukuran yang digunakan untuk variable perilaku inovatif guru berupa kuesioner dengan skala likert 1-5 yang diadaptasi dari instrument Astuti, N. T., & Frijuniarsi, (2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini telah berlangsung dengan baik di SD Permata Bangsa, Cikarang dihadiri oleh 15 peserta. Kegiatan difokuskan pada penguatan pemahaman konsep akal imitasi serta penerapannya dalam pengembangan perilaku inovatif guru melalui pemanfaatan teknologi dan praktik kolaboratif. Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap perubahan pola pikir, kreativitas, serta keberanian guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

Gambar 1. Diskusi Dengan Kepala Sekolah

3.1 Peningkatan Pemahaman Konsep Akal Imitasi

Pada tahap awal kegiatan, hanya sekitar 40% guru yang memahami konsep inovasi pembelajaran dan kaitannya dengan akal imitasi. Sebagian besar guru masih memandang imitasi sebagai tindakan meniru secara pasif tanpa unsur kreativitas. Namun, setelah pelatihan dan pendampingan dilakukan, tingkat pemahaman meningkat menjadi 92%. Guru mulai memahami bahwa imitasi bukan berupa tindakan negatif, melainkan strategi belajar yang memungkinkan seseorang mengadaptasi praktik baik menjadi inovasi baru yang relevan dengan konteks pembelajaran. Pemahaman ini menjadi fondasi bagi munculnya perilaku inovatif yang berkelanjutan.

Perubahan pemahaman ini menunjukkan bahwa proses refleksi dan observasi terhadap praktik baik dapat menjadi stimulus munculnya kreativitas guru. Dalam sesi diskusi, beberapa guru

Volume 5, No. 5 Juni (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 198-204

merasa lebih percaya diri untuk mencoba metode baru setelah memahami bahwa inovasi tidak selalu harus dimulai dari sesuatu yang benar-benar baru, tapi dapat berasal dari pengembangan ide yang telah ada.

Hal ini sejalan dengan teori *social learning* dari Alberd Bandura yang menjelaskan bahwa individu belajar melalui observasi, imitasi, dan proses modeling terhadap lingkungan sosialnya (Serdyukov, 2017). Selain itu, Zulkarnain, A., Laurencia, J., & Melini, (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis komunitas menimbulkan *positive contagion effect,* yaitu penularan perilaku positif antar anggota komunitas yang dapat meningkatkan perilaku inovatif. Guru yang mengamati keberhasilan rekan sejawat cenderung terdorong untuk melakukan eksplorasi dan modifikasi ide pembelajaran secara mandiri.

3.2 Karya Inovatif Guru

Hasil Pendampingan menunjukkan munculnya beberapa karya inovatif yang dikembangkan guru sebagai bentuk implementasi konsep akal imitasi. Adapun karya yang dihasilkan antara lain:

a. Media pembelajaran digital berbasis Canva dan *Liveworksheet*

b. Proyek “Kebun Mini Sekolah” Sebagai hasil adaptasi program urban farming sekolah lain, yang dimodifikasi karena keterbatasan lahan sekolah

c. Program “Salam Pagi Karakter” yang memadukan pembiasaan literasi, komunikasi positif, dan pendidikan karakter sebelum pembelajaran dimulai

d. Video pembelajaran sederhana berbasis AI dan aplikasi editing digital

e. Pojok refleksi siswa sebagai media evaluasi emosional dan pembelajaran harian.

Karya guru tersebut memperlihatkn penerapan prinsip akal imitasi secara kongkret, yaitu mencontoh ide yang terbukti berhasil, kemudian dimodifikasi sesuai kebutuhan dan kondisi sekolah. Guru tidak hanya meniru secara langsung, tetapi melakukan adaptasi kreatif sehingga menghasilkan inovasi yang lebih kontekstual.

Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi pendidikan dapat tumbuh melalui proses kolaboratif dan reflektif. Menurut Everett Rogers dalam teori *Diffusion of Innovation,* suatu inovasi lebih mudah diterima apabila individu melihat contoh nyata keberhasilan implementasi pada lingkungan social yang dekat dengan mereka. Dengan demikian, keberhasilan guru lain menjadi sumber inspirasi yang efektif dalam memunculkan keberanian untuk berinovasi.

3.3 Perubahan Perilaku Inovatif

Hasil perbandingan perilaku inovatif guru sebelum dan sesudah kegiatan, dirangkum dalam table 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Perilaku Inovatif Guru

Dimensi Perilaku Inovatif	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Keterangan
Eksplorasi ide baru	45	86	Guru aktif mengusulkan ide eksperimen pembelajaran
Kolaborasi Rekan Sejawat	50	88	Guru membentuk kelompok berbagi praktik baik
Evaluasi dan Refleksi	42	81	Guru melakukan refleksi mandiri setelah mengajar
Implementasi Ide	47	84	Guru menerapkan inovasi dalam perangkat pembelajaran harian

Volume 5, No. 5 Juni (2026)
ISSN 2828-6634 (media online)
Hal 198-204

Data pada table 1 menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh dimensi perilaku inovatif guru setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek kolaborasi rekan sejawat dan eksplorasi ide baru. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan berhasil menciptakan budaya berbagi praktik baik dan mendorong guru untuk lebih terbuka terhadap perubahan.

Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan pendekatan akal imitasi juga memperkuat *self-efficacy* guru dalam berinovasi. Guru menjadi lebih yakin akan kemampuannya untuk mencoba strategi pembelajaran baru tanpa takut gagal. Temuan ini didukung oleh penelitian Susila, I. P., Andarista, W. S., & Anggraini, (2025) yang menyatakan bahwa peningkatan kepercayaan diri guru memiliki hubungan positif dengan keberanian mengimplementasikan inovasi pembelajaran di sekolah.

Secara teoritis, hasil ini juga relevan dengan konsep *innovative work behavior* yang menjelaskan bahwa perilaku inovatif meliputi eksplorasi ide, promosi ide, serta implementasi ide dalam praktik kerja (De Jong, J., & Den Hartog, 2020). Kegiatan PKM ini berhasil mendorong guru untuk melewati seluruh tahapan tersebut secara bertahap.

Gamber 2. Pemaparan Materi

3.4 Pembelajaran dari Proses

Pelaksanaan kegiatan PKM ini memberikan beberapa pembelajaran penting terkait pengembangan perilaku inovatif guru di sekolah dasar.

3.4.1 Imitasi yang Diperkuat Dengan Refleksi Mampu Menjadi Jembatan Menuju Inovasi Orisinal

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa proses imitasi akan lebih bermakna apabila disertai refleksi kritis terhadap praktik yang ditiru. Guru tidak hanya menyalin ide pembelajaran, tapi juga mengevaluasi kesesuaian metode dengan karakter siswa, kondisi sekolah, serta tujuan pembelajaran. Melalui proses refleksi tersebut, guru mampu menghasilkan inovasi yang lebih autentik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, refleksi juga membantu guru memahami kelebihan dan kelemahan dari strategi yang diterapkan sehingga proses inovasi berlangsung secara berkelanjutan. Dengan kata lain, imitasi menjadi tahap awal menuju terbentuknya kreativitas professional guru.

3.4.2 Budaya Sekolah yang Mendukung Kolaborasi Merupakan Prasyarat Tumbuhnya Perilaku Inovatif

Kegiatan PKM menunjukkan bahwa perilaku inovatif lebih mudah berkembang pada lingkungan sekolah yang mendukung kerja sama dan berbagi praktik bai kantar guru. Diskusi

kelompok, sesi berbagi pengalaman, serta pendampingan kolaboratif menciptakan suasana belajar yang positif dan mendorong guru untuk saling memberi inspirasi.

Budaya kolaboratif juga membantu mengurangi rasa takut gagal dalam mencoba inovasi baru. Guru merasa memiliki dukungan social sehingga lebih percaya diri dalam melakukan eksperimen pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fullan (2017) yang menyatakan bahwa perubahan pendidikan yang berkelanjutan sangat dipengaruhi oleh budaya sekolah yang terbuka terhadap kolaborasi dan pembelajaran bersama.

3.4.3 Inovasi Pendidikan Tidak Selalu Membutuhkan Sumber Daya Besar, Seringkali Hanya Memerlukan Adaptasi dari Sumber Daya yang Telah Ada

Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa inovasi pendidikan tidak selalu bergantung pada fasilitas yang mahal atau teknologi yang kompleks. Banyak inovasi yang muncul justru berasal dari kemampuan guru dalam mengadaptasi sumber daya sederhana yang sudah tersedia di lingkungan sekolah. Penggunaan Canva, *Liveworksheet*, hingga proyek kebun mini sekolah menunjukkan bahwa kreativitas guru menjadi faktor utama dalam menciptakan inovasi pembelajaran.

Dengan demikian, inovasi lebih ditentukan oleh pola pikir terbuka, kemauan belajar, dan keberanian mencoba hal baru dibandingkan ketersediaan sumber daya yang besar.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelatihan, kebiasaan guru yang masih nyaman menggunakan pola pembelajaran lama, fasilitas sekolah yang belum sepenuhnya mendukung, rendahnya literasi teknologi sebagian guru, serta keterbatasan akses terhadap sumber belajar digital. Oleh sebab itu, diperlukan program pendampingan berkelanjutan agar perubahan perilaku inovatif guru dapat berkembang secara lebih stabil, konsisten, dan berkelanjutan.

Gambar 3. (Sebagian) Peserta Pelatihan

4. KESIMPULAN

Penerapan akal imitasi melalui kegiatan PKM di SD Permata Bangsa berhasil Pemanfaatan akal imitasi terbukti efektif untuk meningkatkan perilaku inovatif guru, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun praktis. Guru menjadi lebih terbuka terhadap perubahan, berani memodifikasi metode mengajar dan aktif dalam berkolaborasi. Inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan kreatif diciptakan melalui proses meniru, menyesuaikan, dan menciptakan sehingga guru menjadi lebih percaya diri dalam mengimplementasikan inovasi di kelas. Pendekatan ini relevan untuk dikembangkan di sekolah dasar sebagai strategi dalam penguatan profesionalisme guru secara berkelanjutan.

Konsep akal imitasi terbukti relevan untuk dikembangkan sebagai salah satu model pembinaan guru berbasis refleksi dan praktik. Pemanfaatan akal imitasi ini diharapkan dapat

diterapkan oleh sekolah lain dengan dukungan system supervisi kolaboratif dan platform berbagi inovasi antar guru, khususnya guru sekolah dasar untuk meningkatkan perilaku inovatifnya.

REFERENCES

Astuti, N. T., & Frijuniarsi, N. (2024). Pengembangan perilaku inovatif guru dalam penelitian tindakan kelas dan publikasi ilmiah. *RANGKIANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *6*(1), 33–45.

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education. *A Review:IEEE Access, 8*, 75264–75278.

Colquitt, J., Lepine, J., & Wesson, M. (2021). *Organizational Behavior Commitment in the Workplace* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

De Jong, J., & Den Hartog, D. (2020). Measuring innovative work behaviour. *Creativity and Innovation Management*, *19*(1), 23–36.

Fullan, M. (2017). *The New Meaning of Educational Change*. Free Press.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2019). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9*(1), 60–70.

Li, K., Wijaya, T. T., Chen, X., & Harahap, M. S. (2024). Exploring the factors affecting elementary mathematics teachers' innovative behavior: an integration of social cognitive theory. *Scientific Reports*, *14*(1), 1–14. https://doi.org/10.1038/s41598-024-52604-4

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education*. Pearson.

Ndraha, N. A., Tangkin, W. P., Guru, P., Dasar, S., Harapan, U. P., Guru, P., Dasar, S., & Harapan, U. P. (2021). GURU SEBAGAI INOVATOR DALAM PENANAMAN NILAI MORAL SISWA. *Jurnal Excelsis Deo:*, *5*(1), 71–86.

Serdyukov, P. (2017). *Innovation in education : what works , what doesn ' t , and what to do about it ? 10*(1), 4–33. https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2016-0007

Susila, I. P., Andarista, W. S., & Anggraini, M. (2025). Upaya peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI melalui inovasi bahan ajar digital berbasis website. *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 52–62.

Thurlings, M., Evers, A. T., & Vermeulen, M. (2025). Toward a model of explaining teachers' innovative behavior. *Eview of Educational Research, 85*(3), 430–471.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *16*(39), 1–27.

Zulkarnain, A., Laurencia, J., & Melini, E. (2021). Pengembangan dan pemberdayaan masyarakat pada komunitas sekolah Darussalam Panongan. *Akal: Jurnal Abdimas Dan Kearifan Lokal*, *2*(1), 62–67.