



Peningkatan Kompetensi Guru MGMP IPS Dalam Menyusun Media Pembelajaran Inovatif dan Interaktif

Achmad Nur Hidayat^{1*}, Saipiatuddin¹, Nandi Kurniawan¹, Rini Riris Setyowati¹

¹Social Science Education, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

This activity aim to improve competency program for the MGMP IPS aims to enhance teachers' abilities in designing innovative and interactive learning media to support a more engaging and effective teaching and learning process. The program was implemented at SMP BPK Penabur Jakarta through a series of training sessions, workshops, and direct technical assistance. Using a collaborative and practice-based approach, teachers were encouraged to create relevant, creative, and student-centered instructional media. The results of the program showed a significant improvement in both the quality and diversity of the learning media developed by the teachers. The achievement rate reached 70%, indicating a satisfactory outcome and a notable increase in teachers' capacity to design and apply innovative teaching media. This program has had a positive impact on teacher professionalism and serves as a good model for enhancing teacher competencies within the MGMP IPS community.

ABSTRAK

Kegiatan peningkatan kompetensi guru MGMP IPS ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, guna menunjang proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP BPK Penabur Jakarta melalui serangkaian pelatihan, lokakarya, serta pendampingan teknis secara langsung. Melalui pendekatan kolaboratif dan berbasis praktik, guru-guru didorong untuk menciptakan media ajar yang relevan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas dan keberagaman media pembelajaran yang disusun oleh para guru. Capaian persentase keberhasilan mencapai 70%, menunjukkan hasil yang memuaskan serta peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Program ini memberikan dampak positif terhadap profesionalisme guru dan menjadi contoh baik bagi pengembangan kompetensi guru di lingkungan MGMP IPS.

CONTACT

achmadnurhidayat@unj.ac.id

KEYWORDS

Kompetensi Guru, Mgmt Ips,
Media Pembelajaran, Inovatif,
Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan bangsa yang menuntut adanya pembaruan secara berkelanjutan, baik pada kurikulum, metode, maupun media pembelajaran. (Myori, 2019, Monoarfa & Haling 2021) Guru, sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan, dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki kompetensi dalam merancang dan menyusun media pembelajaran yang inovatif serta interaktif. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami keterkaitan antara peristiwa sosial, ekonomi, politik, maupun budaya dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, guru diharapkan mampu mengintegrasikan berbagai bentuk media digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga interaktif sehingga dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna Handayani, S. L., & Rukmana, D. (2020), Hidayat, M. (2020). Namun, kenyataannya masih terdapat kendala yang dihadapi guru, khususnya dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam memanfaatkan teknologi sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif Meisyi, R., Arisma, N., Wahyuni, R. P., Iskandar, M. Y., & Samsurizal, S. (2023) Rohim, M. N. (2019).. Oleh karena itu, diperlukan suatu program peningkatan kompetensi yang sistematis, salah satunya melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi, diskusi, serta pengembangan profesionalisme dan kompetensi guru. Mukhtar, A., & MD, L. (2020) dan Najmi, A. (2021).

Kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran inovatif Susanto, A. (2019) dan Solong, N. P., & Husin,

L. (2020)., dengan memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) mencerminkan kemampuan profesional yang selaras dengan tuntutan era digital. Di tengah transformasi pendidikan abad ke-21 Permana, R. (2021) dan Werdiningsih, W. (2021)., guru tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi mutakhir ke dalam proses pembelajaran. MGMP IPS sebagai wadah kolaborasi guru menjadi ruang strategis untuk mengembangkan keterampilan ini secara terarah. Kompetensi guru IPS dalam menyusun media pembelajaran inovatif dengan AI dapat diuraikan sebagai berikut Kompetensi Pedagogik, Guru mampu memilih, menyesuaikan, dan merancang media pembelajaran berbasis AI yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran IPS. Media yang dihasilkan tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga mengakomodasi kebutuhan interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Kompetensi Profesional Sitompul, B. (2022), Guru memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI, seperti platform generative AI untuk membuat ilustrasi, infografis, video pembelajaran, hingga simulasi interaktif Prihatni, R., Sumiati, A., & Sariwulan, T. (2019). Dengan demikian, guru dapat menyajikan materi IPS secara lebih kreatif, akurat, dan menarik. Kompetensi Teknologi dan Inovasi, Guru mampu mengeksplorasi fitur-fitur AI untuk mendukung pembelajaran, misalnya penggunaan AI dalam menganalisis data, membuat kuis adaptif, atau menghasilkan konten personalisasi sesuai kebutuhan belajar siswa. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik. Kompetensi Kolaborasi Melalui forum MGMP, guru dapat saling berbagi pengalaman, mendiskusikan praktik baik, serta mengembangkan produk pembelajaran berbasis AI secara bersama-sama. Kolaborasi ini mempercepat transfer pengetahuan dan mendorong terciptanya budaya inovasi. Kompetensi Etika dan Literasi Digital, Guru mampu menggunakan AI secara bijak, kritis, dan etis, termasuk memahami keterbatasan teknologi serta memastikan bahwa penggunaan AI tidak menggantikan peran guru sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran. Guru juga diharapkan menanamkan literasi digital kepada peserta didik agar mereka mampu menggunakan teknologi secara positif. Dengan menguasai kompetensi tersebut, guru IPS di lingkungan MGMP diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, relevan dengan perkembangan zaman, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara efektif. Pemanfaatan AI bukan hanya sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan mendorong keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kegiatan peningkatan kompetensi guru MGMP IPS di SMP BPK Penabur yang diikuti oleh 58 guru IPS menjadi salah satu upaya strategis untuk mengatasi tantangan tersebut. Melalui pelatihan dan pendampingan dalam menyusun media pembelajaran inovatif dan interaktif, diharapkan guru mampu mengembangkan kreativitas, memanfaatkan teknologi, serta menghasilkan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan abad 21.

METODE

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru MGMP IPS di SMP Penabur Jakarta dalam menyusun media pembelajaran inovatif dan interaktif, program ini dirancang melalui tahapan-tahapan yang sistematis dan berkesinambungan. Tahapan ini mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan program secara rinci:

1. Sosialisasi

Sosialisasi merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memperkenalkan program kepada seluruh peserta yang terlibat Sari, N., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2020)., termasuk guru MGMP IPS, kepala sekolah, serta pemangku kepentingan lainnya di SMP Penabur Jakarta. Kegiatan ini meliputi:

- Presentasi awal tentang urgensi inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran IPS.
- Diskusi terkait permasalahan utama yang dihadapi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- Pengenalan program pendampingan serta tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh peserta.
- Komitmen dan kesiapan peserta dalam mengikuti seluruh tahapan program.

Output yang diharapkan dari tahap ini adalah meningkatnya pemahaman guru mengenai pentingnya inovasi dalam media pembelajaran serta adanya kesepakatan bersama untuk menjalankan program secara optimal.

2. Pelatihan

Setelah sosialisasi, tahap selanjutnya adalah pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dalam

mengembangkan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Pelatihan ini melibatkan narasumber ahli dalam bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media ajar. Sub-kegiatan dalam tahap pelatihan mencakup:

- Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital dengan aplikasi seperti Canva, PowerPoint Interaktif, dan Google Slides.
- Workshop gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall.
- Pelatihan penggunaan *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom dan Edmodo untuk mengelola materi ajar secara daring.
- Pengenalan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.
- Diskusi dan praktik langsung untuk menghasilkan prototipe media pembelajaran yang dapat diimplementasikan di kelas.

Pada akhir pelatihan, guru akan menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif yang siap diuji coba dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing.

3. Penerapan Teknologi

Tahap ini merupakan implementasi langsung dari hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru yang telah mendapatkan pelatihan akan menerapkan media pembelajaran inovatif yang telah mereka kembangkan dengan didukung oleh fasilitator program. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- Integrasi media pembelajaran interaktif dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara terstruktur.
- Simulasi penggunaan media pembelajaran dalam kelas kecil sebelum diterapkan secara luas.
- Uji coba langsung di kelas dengan siswa untuk melihat efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.
- Pengumpulan data umpan balik dari siswa dan guru terkait kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang telah diterapkan.

Output yang diharapkan dari tahap ini adalah meningkatnya efektivitas pembelajaran IPS melalui penggunaan media yang lebih menarik dan inovatif.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Untuk memastikan keberhasilan program, tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan setelah penerapan media pembelajaran di kelas. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- Pendampingan intensif oleh tim fasilitator kepada guru dalam menyempurnakan media pembelajaran yang telah diterapkan.
- Diskusi reflektif bersama guru untuk mengidentifikasi tantangan dan strategi dalam mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut.
- Observasi kelas untuk melihat bagaimana media pembelajaran diterapkan dan bagaimana respons siswa terhadap metode baru ini.
- Evaluasi efektivitas media pembelajaran melalui survei, wawancara, dan analisis hasil belajar siswa.

Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk memberikan rekomendasi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

5. Keberlanjutan Program

Agar dampak dari program ini dapat terus dirasakan oleh guru dan siswa, keberlanjutan program menjadi perhatian utama. Beberapa langkah yang dilakukan untuk memastikan keberlanjutan ini antara lain:

- Pembuatan bank media pembelajaran digital yang dapat diakses oleh seluruh guru MGMP IPS di SMP Penabur Jakarta.
- Pembentukan komunitas belajar dalam MGMP IPS untuk terus berbagi inovasi dan pengalaman terkait pengembangan media pembelajaran.
- Pengembangan modul pelatihan berkelanjutan sehingga guru baru dapat mengikuti pelatihan serupa di masa mendatang.
- Kolaborasi dengan pihak sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk mendukung pengembangan

media pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Dengan adanya tahap keberlanjutan ini, diharapkan inovasi dalam media pembelajaran dapat terus berkembang dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Penabur Jakarta secara jangka panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *Pendampingan Guru MGMP IPS* di SMP PENABUR Jakarta merupakan bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) yang dilaksanakan oleh Dosen Achmad Nur Hidayat, M.Pd. bersama tim dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru-guru IPS dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, dengan memanfaatkan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).



Gambar 1. Artikel Kegiatan Pendampingan di SMP Penabur.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring di lingkungan SMP PENABUR Jakarta, dengan format pelatihan intensif yang meliputi sesi pemaparan materi, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Para guru diberikan pengenalan dan pelatihan teknis terhadap beberapa aplikasi AI dan platform digital yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran, antara lain:

- **Canva:** Untuk membuat infografis, poster pembelajaran, dan materi visual lainnya yang menarik dan mudah dipahami siswa.
- **AIppt:** Untuk menyusun presentasi otomatis berbasis AI yang efisien dan menarik dalam waktu singkat.
- **Kahoot:** Untuk menciptakan kuis interaktif sebagai alat asesmen formatif yang menyenangkan bagi siswa.
- **Wordwall:** Untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti teka-teki silang, roda putar, dan pencocokan kata yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam kegiatan ini, guru-guru tidak hanya dikenalkan pada fitur teknis masing-masing aplikasi, tetapi juga dibimbing dalam menyusun produk media pembelajaran yang terintegrasi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan modul ajar Kurikulum Merdeka. Pendampingan dilakukan secara kolaboratif, mendorong peserta untuk saling bertukar ide, melakukan simulasi penggunaan media di kelas, serta merefleksikan pengalaman belajar mereka.

Respons dari peserta sangat positif. Para guru merasa terbantu dengan pendekatan praktis dan aplikatif yang diberikan oleh tim P2M UNJ. Banyak dari mereka yang berhasil menghasilkan produk pembelajaran inovatif yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dinilai berhasil dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru. Oleh karena itu, baik pihak sekolah maupun tim P2M UNJ bersepakat untuk melanjutkan program pendampingan ini di tahun berikutnya dengan cakupan yang lebih luas dan pengembangan materi lanjutan. Sebagai bentuk komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru di era digital, dosen Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Achmad Nur Hidayat, M.Pd. bersama tim

Pengabdian kepada Masyarakat (P2M UNJ) telah melaksanakan kegiatan Pendampingan Guru MGMP IPS di SMP PENABUR Jakarta. Fokus utama kegiatan ini adalah menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara efektif di kelas. Tujuan Kegiatan

a. Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital berbasis AI.
2. Mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Memberikan pengalaman praktik langsung dalam menggunakan berbagai platform digital yang relevan untuk pembelajaran IPS.

b. **Rangkaian Kegiatan**

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka, dengan kombinasi antara pemaparan materi, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Beberapa platform yang dikenalkan dan dilatihkan kepada para guru meliputi:

- Canva: Digunakan untuk membuat infografis dan poster pembelajaran visual yang menarik dan mudah disesuaikan.
- AIppt (*Artificial Intelligence PowerPoint Generator*): Membantu guru menyusun presentasi pembelajaran otomatis dengan desain yang menarik secara efisien.
- Kahoot: Dimanfaatkan sebagai media kuis digital interaktif untuk meningkatkan semangat dan daya saing siswa dalam belajar.
- Wordwall: Platform pembuat berbagai permainan edukatif yang interaktif seperti *puzzle*, pencocokan kata, dan kuis berbasis permainan.

Peserta secara aktif mengikuti praktik penggunaan masing-masing aplikasi, dengan didampingi langsung oleh fasilitator untuk memastikan bahwa setiap guru dapat memahami dan menerapkan teknologi tersebut secara mandiri di kelas.

c. Evaluasi dan Hasil Kegiatan

Secara umum, pelatihan ini berjalan dengan baik. Peserta menilai bahwa fasilitator memberikan penjelasan yang jelas, sistematis, dan aplikatif, sementara materi yang disampaikan dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan guru di lapangan. Keunggulan utama dari pelatihan ini adalah sifatnya yang langsung dapat diimplementasikan di kelas. Produk-produk pembelajaran yang dihasilkan selama pelatihan menjadi bukti bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran bukan hanya memungkinkan, tetapi juga memperkaya proses belajar mengajar.

Tabel 1. Skor Kepuasan Peserta Kegiatan

No	Aspek yang dinilai	Bpk. Achmad Nur Hidayat, S.Pd., M.Pd.	
		Skor	Predikat
1	Pelaksanaan Pelatihan	8,98	baik
2	Fasilitator	8,89	baik
3	Materi Pelatihan	8,94	baik

Pelatihan ini dirasakan sangat bermanfaat oleh para peserta. Beberapa manfaat yang dirasakan antara lain:

- Menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang teknologi pembelajaran.
- Mengenal berbagai platform digital berbasis AI yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media ajar.
- Meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan dari Aspek Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Bpk. Achmad Nur Hidayah, S.Pd., M.Pd.		Keterangan
		Skor	Predikat	
1	Peserta mengikuti pelatihan dengan senang hati/tidak terpaksa	9,00	baik	Responden mengikuti pelatihan dengan rasa senang
2	Peserta memahami alasan perlunya mengikuti pelatihan	9,12	baik	Responden memahami dengan baik alasan perlunya mengikuti pelatihan
3	Tema pelatihan yang diberikan menarik	9,12	baik	Responden menilai tema pelatihan sesuai
4	Durasi waktu dari pelaksanaan pelatihan	8,76	baik	Responden menilai durasi waktu pelatihan sesuai
5	Fasilitator yang terlibat terlihat antusias	8,82	baik	Responden menilai fasilitator terlihat antusias
6	Fasilitator menguasai materi pelatihan	8,97	baik	Responden menilai fasilitator menguasai materi dengan baik
7	Fasilitator menyampaikan materi dengan jelas	8,91	baik	Responden menilai fasilitator menyampaikan materi dengan jelas
8	Teknik fasilitator dalam menyampaikan materi	8,76	baik	Responden menilai teknik fasilitator dalam menyampaikan materi dengan jelas
9	Fasilitator mendorong partisipasi aktif peserta	8,91	baik	Responden menilai fasilitator mendorong partisipasi aktif peserta
10	Fasilitator memberikan contoh yang relevan dengan materi	8,91	baik	Responden menilai fasilitator memberikan contoh yang relevan
11	Fasilitator mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik	8,85	baik	Responden menilai fasilitator mampu menjawab pertanyaan peserta
12	Fasilitator menggunakan alat bantu dengan efektif dalam menyajikan materi	8,97	baik	Responden menilai fasilitator menggunakan media pembelajaran dengan baik
13	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan	8,91	baik	Responden menilai materi dibutuhkan peserta
14	Materi pelatihan yang diberikan merupakan suatu pengetahuan yang baru	8,79	baik	Responden menilai materi meningkatkan pengetahuan yang baru
15	Materi pelatihan yang diberikan bersifat informatif	8,91	baik	Responden menilai materi pelatihan informatif
16	Materi pelatihan mudah dipahami	8,94	baik	Responden menilai materi mudah dipahami
17	Materi pelatihan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran	9,15	baik	Responden menilai materi pelatihan mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran
18	Kualitas materi pelatihan menambah tingkat pengetahuan saya	8,94	baik	Responden menilai kualitas materi meningkatkan pengetahuan peserta
19	Sarana prasarana pelatihan (tempat, LCD, sound system, dll)	8,88	baik	Responden menilai kualitas sarana prasarana pelatihan baik

Meskipun pelatihan ini mendapat sambutan positif, peserta juga memberikan beberapa masukan yang bersifat membangun demi perbaikan pelaksanaan pelatihan ke depan: Masukan untuk Pembicara/Fasilitator:

- Pembicara diharapkan dapat memberikan waktu praktik yang lebih panjang agar peserta lebih memahami secara mendalam cara kerja masing-masing platform.
- Sesi tanya jawab perlu diperluas, sehingga peserta dapat menggali lebih banyak informasi dan solusi dari kendala yang mereka hadapi.

Masukan untuk Penyelenggara:

- Penyelenggara disarankan untuk melakukan pemetaan kebutuhan pelatihan terlebih dahulu agar materi yang diberikan lebih tepat sasaran.
- Diharapkan kegiatan pelatihan dengan tema pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara rutin dan berkelanjutan.
- Penyelenggara perlu memastikan bahwa narasumber adalah ahli di bidang teknologi pembelajaran.
- Materi pelatihan perlu dirancang lebih menarik dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- Waktu pelaksanaan pelatihan perlu diatur lebih efektif dan efisien, mempertimbangkan jadwal dan kesiapan peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan ini merupakan langkah positif dalam upaya menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Keterlibatan guru secara aktif, antusiasme peserta, serta keberhasilan dalam menghasilkan produk pembelajaran berbasis AI menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Tim P2M UNJ bersama SMP PENABUR Jakarta berkomitmen untuk melanjutkan program ini di tahun berikutnya, dengan penguatan materi lanjutan, cakupan platform yang lebih luas, serta kolaborasi berkelanjutan antara akademisi dan praktisi pendidikan dengan memperkuat kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi, diharapkan proses pembelajaran IPS di sekolah semakin adaptif, kontekstual, dan mampu

membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S. L., & Rukmana, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru SD. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 8.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.9752>
- Hidayat, M. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 33–45.
- Myori, D. E., & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan melalui Pelatihan Software Engineering. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, V(1), 37–45.
- Meisyi, R., Arisma, N., Wahyuni, R. P., Iskandar, M. Y., & Samsurizal, S. (2023). Analysis Student Understanding Stage in Using Learning Media Apps Canva. *Al-Hashif: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Islam*, 1(2), 117– 125.
- Mukhtar, A., & MD, L. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru Dan Prestasi Belajar Siswa Di Kota Makassar. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v4i1.13899>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Najmi, A.* (2021). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
<https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14658561.v1>
- Permana, R. (2021). Pemanfaatan TIK dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 55– 60.
- Prihatni, R., Sumiati, A., & Sariwulan, T. (2019). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru-Guru Yayasan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 112–123. <https://doi.org/10.21009/jpmm.003.1.08>
- Rohim, M. N. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Ptk Di Sd Nurul Hikmah Sidoarjo. *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 289–302.
<https://doi.org/10.35891/amb.v4i2.1550>
- Sari, N., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Kegiatan Workshop Penulisan Karya Tulis Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1273–1282.
- Susanto, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui MGMP dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 14(4), 22–36.
- Solong, N. P., & Husin, L. (2020). Penerapan kompetensi kepribadian guru PAI. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 57-74.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Werdiningsih, W. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Melaksanakan Pembelajaran Daring. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 113–124.