

Pelatihan dan Pendampingan Guru Seni Budaya SMP dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Deep Learning dan Artificial Intelligence di Kecamatan Kota Soe

Anita Papadja*¹, Steffi Eka Permatasari Ratu², Yosefina Metan³, Chety Wicuana Taneo⁴, Yohanes Baun⁵, Alexander Y. T. Tetik⁶

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Seni Keagamaan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama

Kristen Negeri Kupang, Indonesia

⁵SMP Negeri 2 Kupang, Indonesia

⁶SMPK Santa Maria Asumpta Kupang, Indonesia

*e-mail: papadianita@gmail.com

Abstrak

Guru seni budaya di SMP se-Kecamatan Kota Soe masih menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) ke dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran seni budaya cenderung konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini mendorong perlunya pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis Deep Learning sekaligus memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan materi ajar yang kreatif dan sesuai karakteristik peserta didik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan, pengenalan, demonstrasi, praktik, dan evaluasi, dengan pendampingan konsep serta praktik Deep Learning dan pemanfaatan teknologi/AI dalam penyusunan materi ajar. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner terhadap 25 orang guru peserta pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 (kategori Sangat Baik); capaian tertinggi terlihat pada kepuasan peserta (4,78) dan keterampilan penggunaan AI (4,60), serta peningkatan pemahaman konsep pembelajaran dan asesmen berbasis Deep Learning (4,50). Setelah pelatihan, guru-guru mampu menyusun materi pembelajaran seni menggunakan aplikasi AI seperti ChatGPT, Canva AI, dan Suno AI yang sebelumnya belum pernah mereka gunakan. Kegiatan ini berdampak pada meningkatnya kemampuan guru seni budaya dalam menyusun materi ajar berbasis AI serta meningkatnya kesiapan mereka menerapkan pembelajaran berbasis Deep Learning di sekolah masing-masing, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan seni budaya di Kecamatan Kota Soe.

Kata kunci: Deep Learning, seni budaya, pelatihan guru, Era Digital

Abstract

Arts and culture teachers at junior high schools (SMP) throughout Kota Soe Subdistrict still face limitations in integrating digital technology and artificial intelligence (AI) into their teaching, resulting in conventional and less engaging arts and culture instruction. This condition highlighted the need for training to strengthen teachers' ability to apply Deep Learning-based learning while utilizing digital technology to develop creative teaching materials suited to students' characteristics. This Community Service Program was carried out through five stages—preparation, introduction, demonstration, practice, and evaluation—including mentoring on Deep Learning concepts and practices as well as guidance on using AI technology to develop teaching materials, and evaluation through a questionnaire administered to 25 participating teachers. The results showed improved understanding and skills among participants, with an overall average score of 4.60 (categorized as "Very Good"); the highest achievements were found in participant satisfaction (4.78) and AI usage skills (4.60), along with improved understanding of Deep Learning-based learning and assessment concepts (4.50). After the training, teachers were able to develop arts learning materials using AI applications such as ChatGPT, Canva AI, and Suno AI, tools they had not previously used. This program resulted in improved teacher competence in developing AI-based teaching materials and increased readiness to implement Deep Learning-based learning in their respective schools, thereby contributing to the improvement of arts and culture education quality in Kota Soe Subdistrict.

Keywords: Deep Learning, arts and culture, teacher training, Digital Era

1. PENDAHULUAN

Implementasi dan optimasi *Deep Learning* (DL) telah menjadi subjek yang menarik dan diminati di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini disebabkan oleh manfaat implementasi *Deep Learning* dalam berbagai bidang seperti pemrosesan bahasa alami, kendali kemudi otomatis, penelitian medis, pengenalan pola gambar, dan pengenalan pola suara.(Adriana, 2021) Pendekatan deep learning menekankan pada pembelajaran yang bermakna, sadar, dan menyenangkan. Jika diterapkan dalam pendidikan, pendekatan ini juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep dan kemampuan untuk menerapkannya dalam situasi dunia nyata.(A. W. Sari et al., 2025)

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan (Inovasi et al., 2024). Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence, AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk Pendidikan (Zuhri et al., 2025). Salah satu cabang AI yang berkembang pesat adalah *deep learning*, yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Turmuzi, 2025) hal ini mempunyai tantangan tersendiri yaitu pendidik harus menjadi fasilitator yang dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran(Srirahmawati, 2021). Dengan demikian, penting bagi guru-guru seni budaya di SMP se Kecamatan Kota Soe untuk menerima pelatihan yang relevan agar mampu mengintegrasikan teknologi deep learning dalam metode pengajaran mereka.

Kreativitas yang harus dimiliki oleh pendidik bukan lagi sekadar kemampuan berimajinasi, tetapi mencakup kompetensi berpikir divergen, kemampuan beradaptasi, dan produksi makna dalam konteks sosial dan multibudaya (Abdy et al., 2025). Kreativitas itu bukan tentang melakukan hal-hal yang tidak biasa, melainkan tentang melakukan hal-hal yang biasa dengan cara-cara yang tidak biasa. Oleh karena itu, kreativitas dalam pembelajaran Seni Budaya dipandang sebagai proses aktif yang melibatkan eksplorasi bentuk dan makna, serta keberanian siswa dalam bereksperimen secara otentik melalui berbagai media. (Juliantari, 2025)

Pelaksanaan PKM ini berangkat dari hasil observasi dan diskusi awal bersama para guru seni di sekolah-sekolah mitra, yang menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara potensi teknologi digital yang tersedia dengan kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran seni. Seringkali pembelajaran seni budaya masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Penggunaan metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar seni. Melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung yang dilakukan selama kegiatan, para guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan mengeksplorasi aplikasi digital untuk seni visual dan musik, serta merancang proyek pembelajaran yang memanfaatkan konsep *deep learning* sebagai strategi penguatan kreativitas peserta didik. Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam memaksimalkan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk merajut kreativitas guru seni melalui pelatihan yang berbasis deep learning yang didalamnya pembelajaran akan dirancang semakin menarik dan penuh inovasi.

Pelatihan yang dirancang akan memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dasar *deep learning* serta aplikasinya dalam pembelajaran seni (Manisa et al., 2025). Melalui pendekatan ini, diharapkan guru-guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan media digital dan aplikasi berbasis AI dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi seni dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami(Neyarasmi et al., 2025). Hal ini akan menjadikan Pendidikan semakin berkualitas dan dapat menjadi satu pilar utama dalam membangun peradaban yang maju dan berdaya saing tinggi (K. P. Sari et al., 2025). Oleh karena itu dalam pelatihan ini, guru-guru seni budaya akan dilibatkan dalam berbagai aktivitas kreatif, seperti pembuatan konten digital, penggunaan aplikasi desain, dan eksplorasi teknik multimedia. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang mendorong siswa untuk berkreasi. Hal ini sejalan

dengan tujuan pendidikan yang menekankan pengembangan kompetensi dan keterampilan abad 21 (Kompetensi et al., 2022). Selain itu, pengembangan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga berdampak positif pada peningkatan profesionalisme mereka. Dengan menguasai teknologi terkini, guru-guru seni budaya akan lebih percaya diri dalam menyampaikan materi, serta mampu menghadapi tantangan di era digital (Suhaeb et al., 2024). Penting untuk mempertimbangkan peran teknologi dalam mendukung pendekatan *deep learning*. Di era digital saat ini, berbagai alat dan platform pembelajaran online dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Raihan et al., n.d.). Penggunaan multimedia, simulasi, dan aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih intuitif. (Approach, 2025). Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Untuk itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya di SMP se Kecamatan Kota Soe.

Keberhasilan pelatihan ini akan diukur dari kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengintegrasikan *deep learning* ke dalam pembelajaran (Zaki & Mulbar, 2024). Selain itu, perubahan positif dalam metode pengajaran juga menjadi indikator keberhasilan. Dengan menguasai teknologi terkini, guru-guru seni budaya akan lebih percaya diri dalam menyampaikan materi, serta mampu menghadapi tantangan di era digital. Untuk itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya di SMP se Kecamatan Kota Soe. Akhirnya, pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan seni budaya di Kecamatan Kota Soe. Dengan merajut kreativitas guru seni melalui inovasi pembelajaran berbasis *deep learning*, diharapkan akan tercipta generasi yang lebih kreatif dan siap menghadapi tantangan di masa mendatang.

2. METODE

Tahapan pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian di Kecamatan Kota Soe, Nusa Tenggara Timur. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Partisipatif yang dibagi dalam beberapa tahapan berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan identifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru-guru seni budaya di SMP se Kecamatan Kota Soe. Melalui survei dan wawancara dengan para guru, tim dapat memahami kondisi pembelajaran seni yang ada serta potensi yang dapat dikembangkan. Selain itu, materi pelatihan disusun secara khusus, mencakup konsep dasar *deep learning*, alat dan aplikasi yang akan digunakan, serta rencana modul pembelajaran yang sesuai. Koordinasi dengan pihak sekolah dan dinas pendidikan setempat juga dilakukan untuk memastikan dukungan dan partisipasi aktif dari guru-guru seni budaya.

2. Tahap Pengenalan.

Setelah tahap persiapan, tahap pengenalan dimulai dengan memperkenalkan konsep *deep learning* kepada guru-guru seni budaya. Dalam sesi ini, peserta diberikan pemahaman tentang apa itu *deep learning* dan manfaatnya dalam pendidikan seni. Diskusi interaktif diadakan untuk menggali ide-ide inovatif yang dapat diterapkan dalam kelas seni. Pengenalan ini juga mencakup demonstrasi beberapa aplikasi dan alat digital yang relevan dengan pembelajaran seni, sehingga guru-guru mulai membayangkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan proses belajar mengajar mereka.

3. Tahap Demonstrasi

Pada tahap demonstrasi, instruktur melakukan presentasi langsung menggunakan aplikasi dan teknologi yang telah dipilih untuk pembelajaran seni. Guru-guru seni budaya diperlihatkan contoh konkret tentang penerapan deep learning, seperti pembuatan konten digital dan penggunaan multimedia dalam seni. Peserta dapat melihat langsung cara kerja alat dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum seni mereka. Demonstrasi ini bertujuan membangun kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi serta memberikan gambaran nyata tentang potensi inovasi yang dapat dihadirkan dalam kelas.

4. Tahap Praktek

Setelah tahap demonstrasi, guru-guru seni budaya diberi kesempatan untuk berlatih secara mandiri menggunakan aplikasi dan alat yang telah diperkenalkan. Dalam sesi praktek ini, mereka diharapkan dapat membuat rencana pelajaran yang mengintegrasikan deep learning dan menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Tim pengabdian memberikan bimbingan dan dukungan selama proses praktek, membantu guru mengatasi kendala yang mungkin muncul. Sesi ini dirancang untuk mendorong kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam menerapkan teknologi dalam pengajaran seni budaya di kelas mereka.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelatihan dan dampaknya terhadap kemampuan guru-guru seni budaya. Evaluasi ini mencakup pengisian kuesioner oleh peserta mengenai pemahaman dan keterampilan yang telah mereka peroleh. Selain itu, tim juga melakukan observasi terhadap penerapan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran seni. Hasil evaluasi ini tidak hanya menjadi indikator keberhasilan program, tetapi juga memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan di masa mendatang. Dengan demikian, tahap evaluasi berfungsi sebagai langkah penting dalam memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis deep learning di kalangan guru-guru seni budaya di SMP se Kecamatan Kota Soe.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hari pertama Sesi pertama pelatihan hari pertama diisi oleh narasumber Yohanes Baun, M.Pd., dengan materi bertajuk "*Pembelajaran Mendalam; Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*". Materi ini menjadi fondasi konseptual bagi keseluruhan rangkaian pelatihan karena memperkenalkan paradigma belajar yang berorientasi pada pemaknaan (*meaning-making*), refleksi, dan keterhubungan antar konsep bukan sekadar transfer informasi satu arah. Sebagai sesi pembuka, materi ini memegang peran strategis dalam membangun *mindset* awal peserta sebelum masuk ke materi-materi teknis di sesi berikutnya.

Pada sesi 1 Materi tentang pembelajaran mendalam menuntut peserta untuk berpikir reflektif tentang praktik mengajar mereka sendiri, bukan hanya menerima teori. Indikator keterlibatan kognitif yang dapat diamati antara lain: Peserta aktif mengaitkan konsep pembelajaran mendalam dengan pengalaman mengajar di kelas masing-masing, Munculnya pertanyaan kritis terkait penerapan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah dalam konteks nyata di sekolah kemudian dibuat dalam Diskusi kelompok yang menunjukkan upaya peserta menerjemahkan konsep abstrak (pemaknaan, refleksi, keterhubungan) menjadi strategi pembelajaran yang konkret dan aplikatif. Partisipasi dalam aktivitas curah pendapat (*brainstorming*) dan diskusi kelompok kecil menjadi bentuk nyata keterlibatan perilaku.

Sesi kedua pada hari pertama pelatihan menghadirkan narasumber Alexander Y. T. Tetik, S.Pd., Gr., M.Pd., dengan materi "*Asesmen Pembelajaran Berbasis Deep Learning dalam Pembelajaran Seni*". Berbeda dari sesi pertama yang bersifat konseptual-filosofis, sesi ini lebih bersifat teknis-aplikatif karena membahas asesmen sebagai instrumen konkret untuk mengukur ketercapaian pembelajaran mendalam.



Gambar 1. Materi Sesi 1

Tabel 1 Respon Peserta Terhadap materi sesi 1

Aspek	Temuan/Analisis
Relevansi Materi	Peserta menilai materi sangat relevan karena langsung menyentuh isu keseharian di kelas, yakni bagaimana menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan latar belakang beragam.
Kejelasan Penyampaian	Narasumber dinilai mampu menjelaskan konsep pembelajaran mendalam secara sistematis, mulai dari landasan filosofis hingga implikasi praktis di kelas.
Tingkat Pemahaman	Sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman awal yang baik terhadap tiga pilar utama: pemaknaan, refleksi, dan keterhubungan konsep, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan lanjutan untuk penerapan teknis di lapangan.
Tantangan yang Muncul	Peserta mengungkapkan kekhawatiran terkait kesenjangan antara teori pembelajaran mendalam dengan kondisi riil (keterbatasan waktu, jumlah siswa per kelas, dan kesiapan sarana) ini menjadi bahan refleksi penting bagi keberlanjutan pelatihan.
Harapan Peserta	Muncul harapan agar sesi berikutnya memberikan contoh konkret dan studi kasus penerapan pembelajaran mendalam, bukan hanya kerangka konseptual.

Menariknya, narasumber membuka sesi dengan *ice breaking* dan menyanyikan lagu bersama peserta sebuah pendekatan andragogi yang patut dianalisis dari sisi dampaknya terhadap keterlibatan peserta.



Gambar 2. Materi Sesi 2

Struktur materi yang disampaikan secara berurutan dan sistematis dimulai dari pengertian asesmen, fungsi dan tujuan, prinsip dasar, jenis asesmen, prinsip deep learning, hingga contoh instrument mendukung proses berpikir peserta secara bertahap (*scaffolding*): Peserta diajak memahami asesmen tidak sekadar sebagai alat penilaian angka, tetapi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran mendalam (*asesmen for, as, dan of learning*). Pemberian contoh instrumen asesmen konkret menjadi titik kritis keterlibatan kognitif tertinggi, karena di sinilah peserta dituntut menghubungkan teori dengan praktik nyata di kelas seni mereka masing-masing. Potensi munculnya diskusi/tanya jawab lebih intens pada bagian ini, mengingat peserta (guru seni) kemungkinan memiliki pengalaman dan tantangan asesmen yang beragam dan spesifik pada mata pelajaran seni yang notabene bersifat subjektif-kualitatif. Selain itu Perhatian peserta terhadap penjelasan instrumen asesmen dapat diamati dari intensitas mencatat, bertanya, atau mencoba mensimulasikan instrumen yang dicontohkan.

Sesi ketiga menghadirkan narasumber Steffi Eka Permatasari R. A. Ratu, M.Pd., dengan materi "*Menciptakan Konten Kreatif Menggunakan AI dalam Pembelajaran Seni*". Sesi ini menjadi materi paling kontemporer dan aplikatif dalam rangkaian pelatihan hari pertama, karena secara langsung memperkenalkan peserta pada pemanfaatan teknologi (Chat GPT, Gemini, Canva AI, dan Suno AI) sebagai alat bantu berkarya dalam pembelajaran seni. Sesi ini sekaligus menjadi titik puncak (*culmination point*) dari rangkaian sesi hari pertama dari pemahaman filosofis pembelajaran mendalam (sesi 1), penguatan asesmen (sesi 2), hingga penerapan teknologi kreatif berbasis AI (sesi 3).

Dan pada kegiatan terakhir guru didampingi untuk membuat materi pembelajaran yg menarik menggunakan AI.

Tabel 2 Respon Peserta Terhadap materi sesi 2

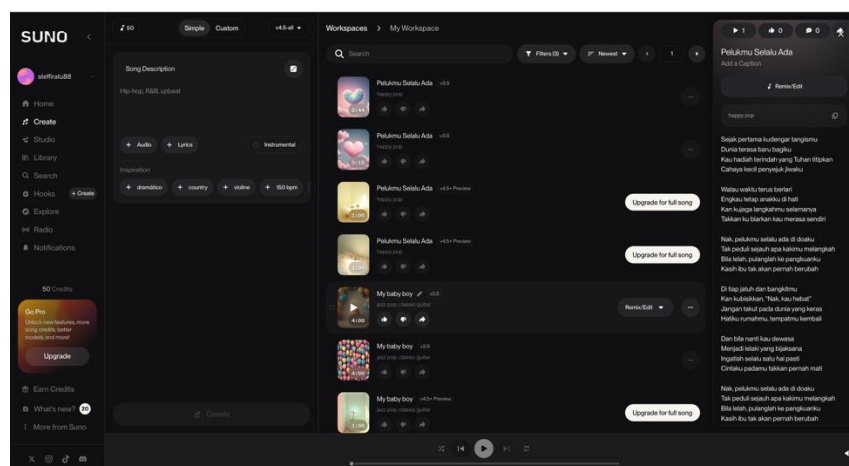
Aspek	Respon/Analisis Peserta
Relevansi Materi	Peserta menilai materi sangat relevan dengan tugas keseharian mereka sebagai guru seni, karena selama ini asesmen pada mata pelajaran seni kerap masih dianggap sulit distandarkan mengingat sifatnya yang kualitatif dan berbasis proses kreatif. Materi ini menjawab kebutuhan nyata guru dalam merancang penilaian yang tetap objektif namun tidak mengabaikan aspek proses dan kreativitas siswa.
Kejelasan Penyampaian	Narasumber dinilai mampu menyampaikan materi secara runtut dan sistematis, mengalir dari pengertian dasar asesmen, fungsi dan tujuan, prinsip dasar, jenis-jenis asesmen, hingga keterkaitannya dengan prinsip <i>deep learning</i> . Penggunaan <i>ice breaking</i> dan lagu di awal sesi turut membangun suasana komunikatif, sehingga peserta lebih terbuka dan tidak tegang saat memasuki materi yang sesungguhnya cukup padat secara teori. Pemberian contoh instrumen asesmen di akhir sesi juga membantu memperjelas konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
Tingkat Pemahaman	Secara umum peserta menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep dasar asesmen (fungsi, tujuan, prinsip, dan jenis-jenisnya), terutama karena alur penyampaian yang bertahap dari teori ke praktik. Namun, pemahaman terhadap keterhubungan antara prinsip <i>deep learning</i> dengan perancangan instrumen asesmen seni secara spesifik kemungkinan masih bervariasi antarpeserta, mengingat ini merupakan area yang relatif baru dan menuntut kemampuan mengintegrasikan dua kerangka berpikir sekaligus (asesmen dan pembelajaran mendalam) ke dalam satu instrumen penilaian yang aplikatif.
Tantangan yang Muncul	Beberapa tantangan yang teridentifikasi antara lain: (1) kesulitan menerjemahkan prinsip <i>deep learning</i> yang menekankan refleksi dan pemaknaan ke dalam instrumen asesmen seni yang selama ini lebih berorientasi pada hasil karya; (2) keraguan peserta dalam menjaga objektivitas penilaian pada mata pelajaran seni yang bersifat subjektif dan personal; (3) keterbatasan waktu sesi yang membuat contoh instrumen asesmen belum sempat dipraktikkan atau disimulasikan secara langsung oleh peserta; serta (4) potensi kesenjangan penerapan antara kondisi ideal yang dipaparkan dengan realitas keberagaman kemampuan siswa dan keterbatasan sarana di sekolah masing-masing.
Harapan Peserta	Peserta berharap adanya sesi lanjutan berupa praktik langsung/hands-on untuk merancang instrumen asesmen seni berbasis <i>deep learning</i> secara mandiri, tidak hanya menerima contoh. Peserta juga berharap tersedianya dokumen atau modul contoh instrumen asesmen yang dapat dibawa pulang dan diadaptasi langsung ke kelas masing-masing. Selain itu, muncul harapan agar ke depan disediakan forum pendampingan atau konsultasi lanjutan untuk membahas studi kasus asesmen seni yang lebih spesifik sesuai jenjang dan karakteristik siswa di sekolah masing-masing peserta.



Gambar 3 Materi Sesi 3



Gambar 4. Praktek pembuatan Seni Musik menggunakan Suno AI



Gambar 5 Dokumentasi hasil kerja menggunakan Suno AI

Tabel 3 Respon Peserta terhadap Materi

Aspek	Temuan/Analisis
Relevansi Materi	Materi dinilai sangat relevan dan aktual , mengingat pemanfaatan AI dalam pendidikan merupakan tuntutan zaman yang tidak terhindarkan. Bagi guru seni khususnya, materi ini membuka peluang baru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik bagi siswa generasi digital.
Kejelasan Penyampaian	Alur materi yang bergerak dari konsep dasar (cara kerja AI, etika) menuju praktik langsung (langkah-langkah membuat konten dengan ChatGPT, Gemini, Canva AI, Suno AI) membantu peserta memahami materi secara bertahap dan aplikatif. Penggunaan contoh nyata pembuatan lagu melalui Suno AI menjadi ilustrasi konkret yang memudahkan pemahaman peserta terhadap potensi AI kreatif.
Tingkat Pemahaman	Peserta dengan latar belakang literasi digital yang lebih tinggi kemungkinan menunjukkan pemahaman dan adaptasi yang lebih cepat, sementara peserta dengan literasi digital terbatas berpotensi memerlukan pendampingan lebih intensif dalam mempraktikkan langkah-langkah teknis penggunaan aplikasi AI tersebut. Pemahaman konseptual tentang etika dan batas peran AI juga bisa bervariasi, tergantung pengalaman awal peserta dengan isu ini.
Tantangan yang Muncul	Tantangan utama meliputi: (1) kesenjangan literasi digital antarpeserta yang memengaruhi kecepatan adaptasi terhadap aplikasi AI; (2) keterbatasan akses internet atau perangkat yang memadai saat praktik langsung di lokasi pelatihan; (3) kekhawatiran etis terkait ketergantungan siswa pada AI yang berpotensi mereduksi proses kreatif otentik; (4) pertanyaan praktis tentang versi berbayar/gratis dari aplikasi seperti Suno AI dan Canva AI yang dapat membatasi keberlanjutan penggunaan di sekolah; serta (5) kebingungan awal dalam menyusun <i>prompt</i> yang efektif agar hasil AI sesuai kebutuhan pembelajaran.
Harapan Peserta	Peserta berharap adanya pendampingan lanjutan atau tutorial tertulis (modul/panduan) langkah demi langkah penggunaan tiap aplikasi AI, agar dapat dipelajari ulang secara mandiri. Muncul pula harapan agar pelatihan menyediakan contoh implementasi AI dalam RPP atau proyek seni siswa secara konkret , serta pembahasan lebih dalam mengenai kebijakan sekolah terkait etika penggunaan AI oleh siswa , mengingat isu ini akan menjadi tantangan nyata ke depan dalam praktik pembelajaran.

Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh peserta untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, dan kepuasan terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil rekapitulasi kuesioner terhadap seluruh peserta disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Rata-rata Skor per Indikator (Skala Likert 1-5)

No	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Pemahaman konsep Pembelajaran Deep Learning	4.50	Baik
2	Pemahaman Konsep <i>Assesmen</i> Pembelajaran berbasis <i>Deep Learning</i>	4.50	Baik
3	Keterampilan menggunakan AI untuk membuat materi ajar	4.60	Sangat Baik
4	Kemudahan penggunaan aplikasi/tools AI	4.62	Sangat Baik
5	Kepuasan terhadap keseluruhan pelatihan	4.78	Sangat Baik
	Rata-rata Keseluruhan	4.60	Sangat Baik

Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi terhadap 5 indikator penilaian, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,60 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan telah berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peserta.

Secara lebih rinci, capaian pada masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konseptual indikator pemahaman konsep Pembelajaran *Deep Learning* dan pemahaman konsep asesmen pembelajaran berbasis *Deep Learning* masing-masing memperoleh skor 4,50 (kategori Baik). Meskipun tergolong baik, kedua indikator ini menjadi skor terendah dibandingkan indikator lainnya, yang mengindikasikan bahwa aspek pemahaman teori/konsep masih memiliki ruang untuk ditingkatkan, misalnya melalui penambahan sesi diskusi atau studi kasus yang lebih mendalam.
2. Keterampilan praktis indikator keterampilan menggunakan AI untuk membuat materi ajar memperoleh skor 4,60 (Sangat Baik), menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara langsung dalam pembuatan materi pembelajaran.
3. Kemudahan penggunaan teknologi skor kemudahan penggunaan aplikasi/tools AI sebesar 4,62 (Sangat Baik) mengindikasikan bahwa tools atau aplikasi AI yang digunakan dalam pelatihan cukup ramah pengguna (*user-friendly*) sehingga mudah diadopsi oleh peserta.
4. Kepuasan peserta indikator kepuasan terhadap keseluruhan pelatihan memperoleh skor tertinggi, yaitu 4,78 (Sangat Baik), yang mencerminkan bahwa peserta merasa sangat puas terhadap pelaksanaan program secara umum, baik dari sisi materi, metode penyampaian, maupun manfaat yang dirasakan.

4. KESIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini secara umum berhasil meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktis, dan kepercayaan diri peserta dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Deep Learning* dan pemanfaatan AI dalam kegiatan mengajar. Guru Seni Budaya mampu memanfaatkan AI untuk menyusun materi seni budaya, mulai dari pembuatan ilustrasi digital, desain visual pembelajaran, hingga eksplorasi komposisi musik sederhana menggunakan platform seperti ChatGPT, Gemini, Canva AI, dan Suno AI. Peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip pembelajaran mendalam (pemaknaan, refleksi, dan keterhubungan konsep) sebagai landasan dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Peserta mempunyai Kemampuan menyusun instrumen asesmen berbasis prinsip Deep Learning yang relevan dengan karakteristik pembelajaran seni yang bersifat proses dan kreatif. Bahkan meningkatnya

Kesadaran kritis dan etis peserta dalam menggunakan teknologi AI sebagai alat bantu, bukan pengganti, Tingginya skor kepuasan turut menunjukkan bahwa program pelatihan ini relevan dan memberikan nilai manfaat yang dirasakan langsung oleh peserta, sehingga layak untuk dilanjutkan atau direplikasi pada program pemberdayaan serupa seperti Pelatihan lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran digital, mengingat tingginya antusiasme peserta terhadap pemanfaatan AI, perlu dirancang pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan spesifik pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis AI, termasuk penyusunan modul ajar interaktif, integrasi AI dalam proyek seni siswa, serta penguatan literasi digital bagi peserta dengan kemampuan awal yang masih terbatas di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdy, I., Nurharyanto, D. W., Nursyabani, K. P., & Rafid, M. (2025). *Pelatihan Artificial Intelligence (AI) Chat GPT dan Gemini Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Guru*. 2(2), 46–55.
<https://doi.org/10.61142/samakta.v2i2.239>
- Adriana. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Deep Learning BagiSiswa Inklusi di Pendidikan VokasiSystematic Literature Review. *Jurnal Tiarsie*, 18(4), 1–9.
- Approach, L. (2025). *Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach*. 4, 8–16.
- Inovasi, J., Masyarakat, K., & Jakarta, S. (2024). *Jurnal Trimas*. 4(1), 8–14.
- Juliantari, N. K. (2025). *Kreativitas Pembelajaran Bahasa dengan Pendekatan Deep Learning*. 3(1), 188–198.
- Kompetensi, P., Daya, S., Of, I., & Resource, H. (2022). *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*. 6(2), 418–430.
- Manisa, T., Trisianawati, E., Sari, M., & Nurmayanti, N. (2025). *PELATIHAN PEMBUATAN MODUL AJAR BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK GURU-GURU SMPN 3 SUNGAI KAKAP TRAINING ON CREATING ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) -BASED TEACHING MODULES FOR TEACHERS OF SMPN 3 SUNGAI KAKAP2017; Clark & Kozma , 2018). D....* 1(2024), 59–67.
- Neyarasmi, F., Mardatillah, R., & Apyunita, D. (2025). *Implementasi Program Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Bagi Guru Sekolah Dasar Inpres Samata Untuk Mendorong Inovasi Dan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendahuluan*. 5(4), 2519–2529.
- Raihan, S., Saleh, W. A., Ramadhaniati, R. U., & Makassar, U. N. (n.d.). *Pkm Pelatihan Blended Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Era Digital*. 6(1), 366–381.
- Sari, A. W., Arta, D. J., Studi, P., Bahasa, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). *Implementasi Deep Learning : Suatu Inovasi Pendidikan*. 13(01).
- Sari, K. P., Al, I. A. I., Cepu, M., Al, I. A. I., & Cepu, M. (2025). *Konsep Deep Learning Sebagai Pilar Dalam Strategi Pendidikan Berkualitas*. 02, 11–19.
- Srirahmawati, I. (2021). *Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Mengasah Penalaran Matematika Siswa SDN 29 Dompu Tahun Pembelajaran 2020 / 2021*. 2, 114–123.
- Suhaeb, S., Dewi, A. C., & Djawad, Y. A. (2024). *PkM Membangun Kemampuan Digital Guru dalam Pembelajaran*. 2(2), 76–87.
- Turmuzi, A. (2025). *Pendekatan Deep Learning untuk Menciptakan Pengalaman Belajar yang Bermakna Ahmad Turmuzi*. 6(7), 1711–1719.
- Zaki, A., & Mulbar, U. (2024). *Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif melalui Kegiatan PKM*. 3(April), 49–57.
- Zuhri, M. S., Shodiqin, A., Murtianto, Y. H., & Ardiyanto, A. (2025). *PKM Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Deep Learning pada Guru SMK Ma ' arif N U 01 Limpung Kabupaten Batang*. 5(3), 107–113.

Halaman ini dikosongkan