

PELATIHAN PEMANFAATAN WAYGROUND BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENYUSUN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU MADRASAH ALIYAH

Reni Oktaviani^{1*}, Siti Ansoriyah², Muhamad Fajar Rizkia³, Selly Oktarini⁴

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

⁴Pendidikan Tari, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

renioktaviani@unj.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence* untuk menyusun media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk melatih pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence* untuk menyusun media pembelajaran bagi guru Madrasah Aliyah di Banten. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode demonstrasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan guru sebanyak 16 orang di Cilegon, Banten. Evaluasi berdasarkan pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence*. Hasil pengabdian ini meliputi menyusun media pembelajaran sebesar 100%, pemahaman pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence* dalam menyusun media pembelajaran sebesar 100%, menyusun media pembelajaran dengan pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence* dengan ketercapaian 100%, penyusunan media pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground berbasis *artificial intelligence* secara mandiri dengan presentasi ketercapaian 91%, dan penggunaan Wayground berbasis *artificial intelligence* dalam menyusun media pembelajaran di kelas sebesar 87%. Penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis *artificial intelligence* yang inovatif dan kreatif yang dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata Kunci: Pelatihan Wayground; Artificial Intelligence; Media Pembelajaran; Guru Madrasah Aliyah.

Abstract: The use of artificial intelligence-based Wayground to develop instructional materials can enhance teachers' skills in information and communication technology. This community service project aims to train Madrasah Aliyah teachers in Banten on how to use artificial intelligence-based Wayground to develop instructional materials. This community service project employs a demonstration method. This community service activity involved 16 teachers in Cilegon, Banten. The evaluation was based on the use of the artificial intelligence-based Wayground platform. The results of this service project include the development of learning materials at 100%, an understanding of how to use the AI-based Wayground platform to develop learning materials at 100%, and the development of learning materials using the AI-based Wayground platform with 100% achievement. The development of instructional materials through the independent use of the artificial intelligence-based Wayground platform, with a 91% achievement rate, and the use of the artificial intelligence-based Wayground platform in developing instructional materials in the classroom at a rate of 87%. Teachers developed instructional materials using the innovative and creative artificial intelligence-based Wayground platform to ensure that learning objectives were met.

Keywords: Wayground Training; Artificial Intelligence; Instructional Media; High School Teachers.



Article History:

Received: 07-08-2026

Revised : 23-08-2026

Accepted: 24-08-2026

Online : 01-10-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan. AI memberikan peluang besar bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik, personal, dan efisien (Novelli et al., 2024; Thiebes et al., 2021; Banh & Strobel, 2024).

Semua guru baik di negeri maupun swasta harus memanfaatkan teknologi dengan baik untuk penunjang pembelajaran. Salah satu sekolah yang perlu memanfaatkan teknologi saat ini yaitu MA Al-Khairiyah Pabuaran terletak di Link. Pabuaran RT 04 RW 05 Kota Cilegon Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol Provinsi Banten. Banyak guru di sekolah ini belum mampu memaksimalkan penggunaan teknologi yang ada saat ini dalam menyusun media pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik walaupun kondisi sekolah yang sangat terbatas (Oktaviani et al., 2023; Rahma et al., 2023; Riani S et al., 2025). Berdasarkan survei dan wawancara guru, media pembelajaran hanya difokuskan kepada guru. Guru mengajar dengan media pembelajaran papan tulis.

Hasil survei di lapangan juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah ini menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi berbasis AI untuk pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan, keterampilan teknis, serta minimnya pelatihan yang terstruktur menyebabkan penggunaan media pembelajaran digital belum optimal (Syahroni et al., 2020; Oktaviani et al., 2024; Zahwa & Syafi'i, 2022). Selain itu, masih banyak guru MA yang belum memahami konsep dasar AI dalam pembelajaran serta belum memiliki keterampilan praktis dalam mengintegrasikan platform berbasis AI seperti Wayground ke dalam pembelajaran. Keterbatasan akses pelatihan, kurangnya pendampingan, serta minimnya literasi digital menjadi faktor utama yang menghambat optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital.

Media pembelajaran yang menarik dan kreatif diperlukan dengan dukungan sumber daya manusia yang terampil. Selama ini, pengetahuan dan informasi dalam media pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan buku paket, sehingga kurang mampu menarik minat siswa. Penyusunan media pembelajaran berbasis AI dengan memanfaatkan Wayground diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Melalui pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis AI menggunakan Wayground, guru diharapkan dapat meningkatkan penguasaan teknologi yang berdampak positif terhadap proses pembelajaran, baik pada masa sekarang maupun di masa mendatang.

Penelitian ini merujuk kepada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurfazlin Nova et al. (2026) berjudul “Penggunaan Wayground sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”. Pemanfaatan Wayground dengan baik dan respons positif berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa, peningkatan pemahaman, serta motivasi belajar siswa. Penelitian lainnya oleh Refnywidialistuti et al. (2026) berjudul “Pemanfaatan Wayground Paper Mode Sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif Pada SMKN 6 Padang”. Keterbatasan sarana, internet, serta penggunaan metode pembelajaran konvensional menjadi tantangan dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground Paper Mode sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian berjudul “Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya”. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan penggunaan bahasa baku dan tidak baku bagi peserta didik. Hasil menunjukkan penggunaan Wayground dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya penggunaan bahasa baku (Patimah et al., 2025).

Adapun penelitian sebelumnya oleh Karyadiputra & Setiawan (2025) yang berjudul “Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Madrasah Aliyah Nurul Islam Mandastana”. Penelitian ini mengenai belum semua pendidik, memiliki keterampilan dalam memanfaatkan AI serta bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi berbasis AI. Selain itu, penelitian Hanila et al. (2023) yang berjudul “Pelatihan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Perkembangan Teknologi pada Pembelajaran Siswa SMA 10 Sukarami Kota Bengkulu”. Pelatihan penggunaan AI bertujuan untuk membantu mencari Informasi dengan cepat dan lebih mudah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya nyata untuk meningkatkan kompetensi guru MA Al-Khairiyah Pabuaran dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis AI. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pelatihan Pemanfaatan Wayground Berbasis AI untuk Menyusun Media Pembelajaran diharapkan menjadi solusi strategis. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya dibekali pemahaman konseptual mengenai AI dalam pendidikan, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital menggunakan *Wayground*.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tatap muka dengan bantuan visualisasi berupa *Power Point*. Metode ini digunakan untuk memperkenalkan peserta kepada *Wayground* dan AI. Selain itu, kegiatan ini juga menggunakan metode demonstrasi untuk membuat kuis melalui platform *Wayground*. Metode demonstrasi merupakan metode yang dilakukan seseorang untuk memperagakan secara langsung suatu proses, cara kerja, atau penggunaan alat tertentu, sehingga pemelajar dapat melihat, mengamati, dan memahami materi secara konkret. Metode ini digunakan untuk mempergerakkan secara jelas tentang suatu hal, sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak dan untuk memahami materi yang diajarkan (Oktaviani et al., 2025). Metode demonstrasi yang ditampilkan secara langsung akan efektif dalam pengabdian kepada masyarakat ini.

Setelah pemaparan materi dan demonstrasi, diadakan diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain. Setelah pemaparan materi dan demonstrasi, dilaksanakan praktik menyusun media pembelajaran dengan memanfaatkan *Wayground* berbasis AI. Peserta pengabdian ini sebanyak 16 orang. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2026 dan di MA Al-Khairiyah Pabuaran, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan Pemanfaatan *Wayground* Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Menyusun Media Pembelajaran Bagi Guru

No.	Tahapan	Kegiatan
1.	Persiapan	a. Persiapan pelatihan dengan membuat surat undangan, membuat daftar hadir peserta, membuat sertifikat, dan membuat poster kegiatan dibantu oleh mahasiswa. Durasi waktu yang diperlukan kurang lebih 1 minggu. b. Persiapan materi presentasi PowerPoint disertai pemanfaatan <i>Wayground</i> berbasis AI yang akan digunakan. c. Peserta membawa laptop untuk menunjang pelatihan.
2.	Pelaksanaan	a. Kegiatan pengabdian dilakukan melalui pelatihan pemanfaatan <i>Wayground</i> berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru madrasah aliyah di Banten secara tatap muka. Durasi yang dilakukan selama satu hari. b. Narasumber menyampaikan presentasi materi mengenai <i>Wayground</i>, AI, dan media pembelajaran. Mahasiswa membantu dosen dalam menampilkan salindia presentasi yang akan disampaikan kepada peserta. c. Menggunakan metode demonstrasi pada pelatihan pemanfaatan <i>Wayground</i> berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran. d. Setelah pelatihan, diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain. e. Peserta menyusun media pembelajaran dengan memanfaatkan <i>Wayground</i> berbasis AI. Selain itu, membuat kuis interaktif untuk menunjang pembelajaran di kelas.

No.	Tahapan	Kegiatan
		f. Memberikan sertifikat keikutsertaan kepada peserta
3.	Evaluasi	Instrumen berupa angket yang terdiri atas 20 pertanyaan yang mencakup lima aspek, yaitu: (1) kesesuaian materi pelatihan, (2) pemahaman materi kegiatan, (3) pemanfaatan Wayground berbasis AI, (4) keterampilan peserta dalam menyusun media pembelajaran memanfaatkan Wayground berbasis AI, dan (5) keberlanjutan kegiatan di kelas. Penilaian menggunakan skala Likert dengan menggunakan rumus dari skor hasil angket dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal untuk mengetahui ketercapaian kegiatan ini pada akhir program. Kegiatan ini dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase minimal 81% atau berkategori Sangat Baik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatkan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan. Penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis AI diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, guru dapat mengembangkan sumber daya manusianya melalui pemanfaatan Wayground berbasis AI. Tahap-tahap pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru sebagai berikut.

1. Persiapan

Pengabdian ini diawali dengan melakukan wawancara mengenai analisis kebutuhan yang berkaitan dengan guru dan lingkungan sekolah. Guru diwawancarai penguasaan aplikasi saat ini seperti aplikasi Wayground dengan memanfaatkan AI. Informasi yang didapatkan berdasarkan analisis kebutuhan untuk pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru. Hal-hal yang berkaitan dengan administrasi diselesaikan seperti membuat surat undangan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, daftar hadir peserta, poster, dan sertifikat yang dibantu oleh mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini. Guru diberi arahan untuk membawa laptop saat pelatihan.

Selanjutnya membuat materi mengenai Wayground, AI, dan media pembelajaran. Aplikasi Wayground berbasis AI dapat dimanfaatkan untuk menyusun media pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuan guru. Guru diberikan informasi dan pengetahuan dasar mengenai materi yang diberikan dalam pelatihan ini. Dengan adanya pelatihan ini, guru menjadi lebih kreatif dan inovasi dalam menyusun media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis AI.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru sebagai berikut.

- a. Kegiatan pengabdian dilakukan melalui pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru madrasah aliyah di Banten secara tatap muka.

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah MA Al-Khairiyah Pabuaran. Sasaran kegiatan pengabdian ini yaitu guru Madrasah Aliyah di Cilegon, Banten. Kegiatan ini bertujuan dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki guru dalam menyusun media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran.

- b. Narasumber menyampaikan presentasi materi mengenai Wayground, *artificial intelligence*, dan media pembelajaran. Mahasiswa membantu dosen dalam menampilkan salindia presentasi yang akan disampaikan kepada peserta.

Narasumber memaparkan materi mengenai Wayground, *artificial intelligence*, dan media pembelajaran. Pemaparan materi ini untuk memperkenalkan aplikasi yang digunakan dalam menyusun media pembelajaran. Selain itu, agar peserta mengetahui pengetahuan dasar dari materi yang disampaikan dan memudahkan peserta dalam membuat kuis melalui Wayground untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik di kelas. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelatihan Penggunaan *Artificial Intelligence* berbasis Literasi Digital untuk Menyusun Materi Ajar

Pada guru menyimak materi penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis AI. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Wayground berbasis AI dan memudahkan dalam praktiknya. Para guru antusias mengikuti pelatihan sebab belum pernah dipelajari.

- c. Menggunakan metode demonstrasi pada pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi

guru madrasah aliyah di Banten. Tahapan demonstrasi peningkatan kompetensi guru melalui media pembelajaran, sebagai berikut.

1) *Wayground*

Wayground merupakan platform pembelajaran digital berbasis web yang membantu guru, siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna (Patimah et al., 2025). Wayground menggabungkan pengajaran, latihan, dan asesmen dalam satu tempat.

Wayground berbasis AI dapat membantu guru membuat kuis, pelajaran, dan bahan ajar hanya dengan mengetik *prompt*, mengunggah dokumen, atau memasukkan URL sumber (Haq & Sunarya, 2025). Adapun, siswa yang gaya belajarnya berbeda dapat mengadaptasi materi yang dibutuhkan. Selain itu, mengotomatisasi penilaian untuk pertanyaan terbuka dan respons audio. Wayground memberikan laporan mengenai kinerja kelas dan siswa, sehingga guru dapat memahami bagian apa yang perlu diperbaiki, membagikan hasil dengan wali atau orang tua siswa, serta menyusun strategi pembelajaran lanjutan berdasarkan data. Peserta praktik menggunakan Wayground dengan membuat kuis sesuai tujuan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

2) *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan Buatan adalah sistem komputer atau mesin yang mampu meniru perilaku cerdas manusia, misalnya belajar, berpikir, memahami bahasa, dan membuat keputusan (Korteling & Blankendaal, 2021), (Gligorea et al., 2023). AI dapat menyelesaikan tugas kompleks lebih, membantu memprediksi tren atau masalah, dan menyesuaikan pengalaman pengguna. AI dalam media pembelajaran merupakan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. AI membantu guru dan siswa melalui sistem yang mampu belajar dari data, menganalisis kebutuhan belajar, serta memberikan respons atau rekomendasi secara otomatis (Adams et al., 2023; Rinaldy et al., 2023; Chiu et al., 2022).

3) *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi minat, pikiran, perasaan, dan perhatian, belajar siswa (Afrilia et al., 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah proses penyampaian materi agar lebih efektif dan efisien.

- d. Setelah pelatihan, diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain.

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, diskusi interaktif membahas tentang materi yang dipaparkan seperti kelebihan Wayground berbasis AI sebagai berikut. (1) Desain intuitif dan mudah dipakai, (2) AI membantu proses pembuatan materi menjadi cepat, (3) cocok untuk semua tingkat pendidikan, dan (4) laporan dan analitik membantu pengambilan keputusan pengajaran.

Kegiatan selanjutnya sebagai berikut. (1) Mahasiswa membantu dosen memberikan form survei kepuasan pengguna kepada peserta pelatihan pemanfaatan Wayground berbasis AI untuk menyusun media pembelajaran bagi guru, (2) memberikan sertifikat kesertaan kepada peserta yang kegiatan ini, dan (3) mendokumentasikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan instrumen pengisian angket sebagai berikut. (1) Kesesuaian materi pelatihan, (2) pemahaman materi kegiatan, (3) pemanfaatan Wayground berbasis AI, (4) keterampilan peserta dalam menyusun media pembelajaran memanfaatkan Wayground berbasis AI, dan (5) keberlanjutan kegiatan di kelas. Instrumen terdiri atas 20 pertanyaan. Penilaian menggunakan skala Likert dan dinyatakan berhasil jika minimal 81% atau berkategori Sangat Baik. Angket berisi penguasaan materi yang diberikan, penerapan, masukan, saran, dan hal yang mendukung untuk perbaikan dalam kegiatan ini. Dari umpan balik tersebut, dapat diperbaiki hal-hal yang tidak diperlukan dan dikembangkan menjadi lebih baik dalam pengabdian berikutnya. Guru memanfaatkan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dilihat angket yang disebarkan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Responden	Presentase
1.	Mengetahui pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran	16 orang	100%
2.	Pemahaman pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran	16 orang	100%
3.	Menyusun media pembelajaran dengan pemanfaatan Wayground berbasis AI	16 orang	100%
4.	Penyusunan media pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground berbasis AI secara mandiri	16 orang	91%
5.	Penggunaan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran di kelas	16 orang	87%

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 di atas bahwa indikator penilaian untuk kriteria mengetahui pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran dari 16 orang sebesar 100%. Guru memahami dalam penyusunan media pembelajaran. Adapun, pemahaman pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran sebesar 100%. Guru memahami pemanfaatan Wayground untuk diterapkan di kelas. Selain itu, menyusun media pembelajaran dengan pemanfaatan Wayground berbasis AI dengan ketercapaian 100%. Dalam praktik saat pelatihan, guru sudah dapat menyusun media pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI. Hal lain mengenai penyusunan media pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground berbasis AI secara mandiri dengan presentasi ketercapaian 91%. Guru dapat menyusunnya secara mandiri untuk diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, penggunaan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran di kelas sebesar 87%. Sebagian besar guru sudah menerapkan penggunaan Wayground berbasis AI dalam pembelajaran di kelas.

Solusi terkait pembelajaran dan capaian yang diharapkan dari setiap kegiatan ini sebagai berikut. (1) Hasil analisis kebutuhan dimanfaatkan untuk mengetahui penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui Wayground berbasis AI, (2) pemberian materi Wayground berbasis AI dan media pembelajaran, melalui Powerpoint untuk mendapatkan pemahaman (3) demonstrasi penggunaan AI pada aplikasi Wayground untuk memahami cara menyusun media pembelajaran, dan (4) praktik langsung menyusun media pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI secara mandiri untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru melalui penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis AI dan menerapkan dalam pembelajaran di kelas. Hasilnya meliputi pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran sebesar 100%, pemahaman pemanfaatan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran sebesar 100%, menyusun media pembelajaran dengan pemanfaatan Wayground berbasis AI dengan ketercapaian 100%, penyusunan media pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground berbasis AI secara mandiri dengan presentasi ketercapaian 91%, dan penggunaan Wayground berbasis AI dalam menyusun media pembelajaran di kelas sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan Wayground berbasis AI yang inovatif dan kreatif yang dilakukan oleh guru, dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saran berupa tindak lanjutan yang dilakukan, guru dapat memanfaatkan Wayground berbasis AI di kelas serta memperbaiki kekurangan saat penerapannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ini mengucapkan terima kasih yang kepada Universitas Negeri Jakarta yang mendukung dan mendanai kegiatan pengabdian ini hingga terlaksanakan dengan baik dan lancar. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para guru MA Al-Khairiyah Pabuaran yang berpartisipasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, C., Pente, P., Lemermeyer, G., & Rockwell, G. (2023). Computers and Education: Artificial Intelligence Ethical principles for artificial intelligence in K-12 education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100131>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Banh, L., & Strobel, G. (2024). Generative artificial intelligence. *Electronic Markets*, 33(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00680-1>
- Chiu, T. K. F., Meng, H., Chai, C. S., King, I., Wong, S., & Yam, Y. (2022). Creation and Evaluation of a Pretertiary Artificial Intelligence (AI) Curriculum. *IEEE Transactions on Education*, 65(1), 30–39. <https://doi.org/10.1109/TE.2021.3085878>
- Gligorea, I., Cioca, M., Gorski, A.-T., Gorski, H., & Tudorache, P. (2023). Systematic Review Adaptive Learning Using Artificial Intelligence in e-Learning: A Literature Review. *Education Sciences*, 13(1216), 9–27.
- Hanila, S., Afif Alghaffaru, M., Ekonomi, F., & Manajemen, P. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap Perkembangan Teknologi pada Pembelajaran Siswa SMA 10 Sukarami Kota Bengkulu. In *Jurnal Dehasen Mengabdi* 2(2).
- Haq, A., & Sunarya, M. H. (2025). Pelatihan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SMPN 32 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(5), 296–302. <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i5.2125>
- Karyadiputra, E., & Setiawan, A. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Madrasah Aliyah Nurul Islam Mandastana. *Gotong Royong*, 2(3). <https://doi.org/10.63935/gr.v2i3.201>
- Korteling, J. E. H., & Blankendaal, R. A. M. (2021). Human- versus Artificial Intelligence. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 4(March), 1–13. <https://doi.org/10.3389/frai.2021.622364>
- Novelli, C., Taddeo, M., & Floridi, L. (2024). Accountability in artificial intelligence: what it is and how it works. *AI & SOCIETY*, 39(4), 1871–1882. <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01635-y>
- Nurfazlin Nova, Insyani, N. P., Widyawati, S., Lestari, E. P., Sandi, P. F., Hidayah, Z., & Yunus, Y. S. (2026). Penggunaan Wayground sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 19166–19171. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5300>
- Oktaviani, R., Ansoriyah, S., & Oktarini, S. (2023). Peningkatan Daya Baca Masyarakat melalui Literasi Digital Menggunakan Teknik Pembacaan Sepintas di Kelurahan Bahagia Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Abdimas Galuh*, 5(1), 346–353.

- Oktaviani, R., Ansoriyah, S., Oktarini, S., & Sekhudin, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Materi Ajar Melalui Animasi Renderforest Berbasis Literasi Digital bagi Guru SMA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(4), 3826–3838.
- Oktaviani, R., Ansoriyah, S., Rizkia, M. F., & Oktarini, S. (2025). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence berbasis Literasi Digital untuk Menyusun Materi Ajar Bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(5), 6349–6359.
- Patimah, S. P., Huda, Z. N., Nurfitri, T., & Ertinawati, Y. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 4(2), 329–341.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Refnywidialistuti, Vivi Sri Mulia, & Yolanda, N. S. (2026). Pemanfaatan Wayground Paper Mode Sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif Pada SMKN 6 Padang. *Ekasakti Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 6(2), 409–417. <https://doi.org/10.31933/ejpp.v6i2.1445>
- Riani S, N. W. L., Dewi, M. P., & Mustari, M. (2025). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran Interaktif di SDN 8 Buwun Mas. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2920>
- Rinaldy, A., Pratiwi, Y., Andajani, K., Numertayasa, I. W., Suharti, S., & Darwis, A. (2023). International Journal of Educational Research Open Exploring Artificial Intelligence in Academic Essay: Higher Education Student's Perspective. *International Journal of Educational Research Open*, 5(August), 100296. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100296>
- Siti Papat Patimah, Zakia Nur Huda, Trisa Nurfitri, & Yuni Ertinawati. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 329–341. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i4.2574>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3).
- Thiebes, S., Lins, S., & Sunyaev, A. (2021). Trustworthy artificial intelligence. *Electronic Markets*, 31, 447–464.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01). <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>