

Manajemen Organisasi Menuju Guru Profesional yang Menginspirasi Melalui Digitalisasi Bagi Guru di Kabupaten Kepahiang

Suwarni¹, Feby Elra Perdima², Citra Dewi^{3*}, Indra Gusti Saputra⁴, Audi Anggoro⁵, Nabil Al Razim⁶

^{1,2,3,4,5,6} FKIP, Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

correspondence e-mail: citravioleta04@unived.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received October 27, 2025

Revised November 11, 2025

Accepted November 28, 2025

Keywords:

Organizational Management,
Professional Teachers,
Digitalization

ABSTRACT

The development of digital technology, particularly artificial intelligence (AI), has brought significant changes to the world of education. Teachers are required not only to master pedagogical, professional, social, and personal competencies, but also to be able to adapt to rapid digital transformation. In Kepahiang Regency, this challenge has become increasingly apparent due to the varying levels of digital literacy among teachers and the limitations of educational organization management in optimizing the use of technology. Educational organization management plays a strategic role in encouraging the development of inspiring professional teachers through policies, planning, organizing, implementing, and supervising digital-based programs. The use of AI in learning has the potential to improve the quality of learning planning, personalization of materials, learning evaluation, and teacher work efficiency. However, without focused management, the use of AI risks being suboptimal and even creating competency gaps. Therefore, it is necessary to strengthen educational organization management that is oriented towards digitalization, increasing teacher capacity, and providing ongoing assistance in the use of AI. These efforts are expected to develop professional teachers who are not only academically competent but also inspiring, innovative, and relevant to the needs of students in the digital era.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan merupakan dampak langsung dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Konsep Education 4.0 menekankan pentingnya penyesuaian sistem pendidikan terhadap kebutuhan Revolusi Industri 4.0, yang menuntut penguasaan literasi digital, literasi data, dan literasi teknologi (Hussin, 2018). Dalam konteks ini, peran guru mengalami pergeseran dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran, inovator, dan inspirator bagi peserta didik.

Salah satu teknologi yang berperan penting dalam mendukung transformasi tersebut adalah Artificial Intelligence (AI). Menurut Holmes et al. (2019), AI dalam pendidikan dapat dimanfaatkan untuk personalisasi pembelajaran, analisis perkembangan belajar peserta didik, serta peningkatan efektivitas perencanaan dan evaluasi pembelajaran. AI membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih adaptif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Keberhasilan pemanfaatan AI dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran manajemen organisasi pendidikan. Teori manajemen pendidikan menegaskan bahwa efektivitas organisasi sangat ditentukan oleh kemampuan manajemen dalam menjalankan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan secara terpadu (Terry, 2016). Manajemen yang lemah berpotensi menyebabkan pemanfaatan teknologi bersifat parsial dan tidak berkelanjutan.

Kondisi di Kabupaten Kepahiang menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran belum sepenuhnya terintegrasi secara sistemik. Sebagian guru masih menghadapi kendala dalam penerimaan teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam Technology Acceptance Model (TAM), yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan (perceived usefulness) dan kemudahan penggunaan (perceived ease of use) sangat memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna (Davis, 1989). Rendahnya persepsi tersebut berdampak pada minimnya pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran.

Dari sisi profesionalisme guru, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa guru profesional harus memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Dalam era digital, kompetensi tersebut perlu diperkuat dengan kompetensi digital dan kemampuan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. UNESCO (2018) menekankan

pentingnya kerangka kompetensi TIK bagi guru (ICT Competency Framework for Teachers) sebagai acuan pengembangan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan abad 21.

Selain itu, pengembangan guru melalui digitalisasi perlu didukung oleh manajemen organisasi yang berperan sebagai learning organization. Menurut Senge (2006), organisasi pembelajar adalah organisasi yang secara berkelanjutan mendorong anggotanya untuk belajar, berinovasi, dan beradaptasi terhadap perubahan. Tanpa budaya organisasi yang mendukung pembelajaran berkelanjutan, upaya digitalisasi dan pemanfaatan AI cenderung tidak optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam mewujudkan guru profesional yang inspiratif melalui pemanfaatan AI di Kabupaten Kepahiang bukan hanya terletak pada aspek teknologi, tetapi juga pada kesiapan manajemen organisasi pendidikan dalam mengelola perubahan, meningkatkan kompetensi guru, dan membangun budaya digital yang berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan diatas, permasalahan yang dihadapi antara lain:

1. Rendahnya literasi digital dan pemahaman guru terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran.
2. Kurangnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan terkait penggunaan AI secara etis dan pedagogis.
3. Masih terbatasnya integrasi teknologi AI dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang inspiratif dan bermakna.

Permasalahan tersebut berpotensi menghambat terwujudnya guru profesional yang mampu menginspirasi peserta didik di era digital.

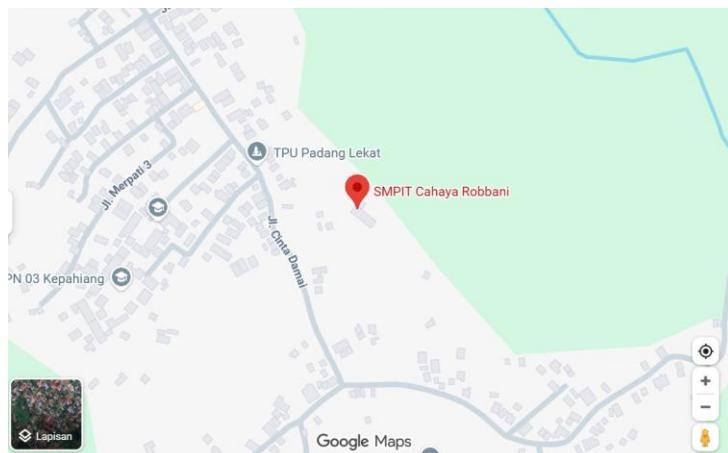
B. Metode Pengabdian Masyarakat

Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan November 2025, yang mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan kegiatan inti berupa integrasi pembelajaran coding dan berpikir komputasional melalui metode sederhana dan menyenangkan, optimalisasi teknologi sebagai media pembelajaran inovatif berbasis visual dan permainan, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan akademisi, penyusunan modul dan media pembelajaran coding yang terstruktur, serta pendampingan akademisi berkelanjutan bagi guru-

guru di Kabupaten Kepahiang yang tergabung dalam Kepahiang Legacy dilaksanakan pada Sabtu, 01 November 2025, mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai, sedangkan kegiatan pendukung lainnya dilakukan secara bertahap selama periode pelaksanaan guna memastikan keberlanjutan program.

Lokasi kegiatan bertempat di SMPIT Cahaya Rabbani Kepahiang yang beralamat di Jalan Cinta Damai, Desa Padang Lekat, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Lokasi sekolah memiliki aksesibilitas yang baik dan dapat dijangkau menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat. Keterjangkauan lokasi ini mendukung kelancaran koordinasi dan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. SMPIT Cahaya Rabbani Kepahiang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Peta Lokasi SMPIT Cahaya Rabbani Kepahiang

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMPIT Cahaya Rabbani Kepahiang dengan bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman guru terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran melalui pendekatan praktik, permainan, dan media visual. Kegiatan ini direncanakan dilaksanakan pada Sabtu, 01 Desember 2025, pukul 09.00 WIB s/d selesai, bertempat di Jalan Cinta Damai, Desa Padang Lekat, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

Sebelum pelaksanaan, tim PKM melakukan beberapa persiapan, antara lain pengiriman surat kesediaan kepada Kepala Sekolah, observasi awal untuk mengetahui kebutuhan guru, persiapan materi, media, dan perlengkapan kegiatan, serta akomodasi tim.

Tahapan kegiatan diawali dengan sosialisasi untuk memperkenalkan konsep dasar coding dan berpikir komputasional kepada guru, memberikan

pemahaman mengenai tujuan kegiatan, serta membangun motivasi dan antusiasme. Sosialisasi dilakukan melalui penyampaian materi, sambutan, pemberian cinderamata, dan sesi tanya jawab, disertai pengisian daftar hadir dan doa penutup.

Tahap berikutnya adalah pelatihan dan praktik langsung, di mana guru melakukan aktivitas coding secara berkelompok maupun individu menggunakan media pemrograman visual berbasis permainan. Selama kegiatan, guru mendapatkan pendampingan untuk merancang dan menerapkan modul pembelajaran coding sederhana, sehingga mereka dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, yang dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa, observasi aktivitas belajar, kuesioner minat siswa, dan wawancara dengan guru pendamping. Pendekatan ini memastikan integrasi pembelajaran coding dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan keterampilan berpikir komputasional siswa, serta memperkuat kompetensi guru. hingga evaluasi dan pendampingan berkelanjutan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk meningkatkan kapasitas guru di Kabupaten Kepahiang dalam mengelola pembelajaran secara profesional dan inspiratif melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan yang terintegrasi dengan konsep manajemen organisasi pendidikan.

Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Digitalisasi dan AI dalam Pembelajaran

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait konsep dasar digitalisasi pendidikan dan peran AI dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan, sebagian besar guru masih memaknai digitalisasi sebatas penggunaan perangkat keras dan aplikasi dasar. Setelah pelatihan, guru mampu memahami AI sebagai alat bantu strategis dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, seperti pembuatan bahan ajar, asesmen otomatis, dan diferensiasi pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik.

Peningkatan Kompetensi Profesional Guru

Guru peserta menunjukkan peningkatan kompetensi profesional, khususnya dalam:

- a. Merancang perangkat pembelajaran berbasis digital,
- b. Menggunakan aplikasi AI untuk menyusun RPP/modul ajar,
- c. Mengembangkan media pembelajaran interaktif,
- d. Mengoptimalkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Hal ini tercermin dari hasil praktik langsung dan tugas yang diselesaikan oleh peserta selama kegiatan berlangsung.

- a. Penguatan Manajemen Organisasi Sekolah

Kegiatan ini juga menghasilkan peningkatan kesadaran guru terhadap pentingnya manajemen organisasi sekolah yang adaptif terhadap perubahan teknologi. Guru mulai memahami bahwa digitalisasi bukan hanya tanggung jawab individu, melainkan perlu didukung oleh sistem organisasi sekolah yang kolaboratif, terstruktur, dan berorientasi pada pengembangan mutu berkelanjutan.

- b. Perubahan Sikap dan Motivasi Guru

Secara afektif, kegiatan ini berdampak positif terhadap sikap dan motivasi guru. Guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi, percaya diri dalam memanfaatkan teknologi, serta termotivasi untuk menjadi pendidik yang inspiratif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI berkontribusi signifikan terhadap peningkatan profesionalisme guru, khususnya dalam kompetensi pedagogik dan profesional. Secara teoretis, profesionalisme guru menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menuntut penguasaan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa AI mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang lebih sistematis, efektif, dan kontekstual.

Hal ini sejalan dengan teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika guru mampu mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten secara harmonis (Mishra & Koehler, 2006). Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada teknologi AI, tetapi juga didorong untuk mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran, sehingga teknologi berfungsi sebagai alat pendukung pedagogis,

bukan sekadar inovasi teknis.

Dibandingkan dengan kondisi sebelum kegiatan, di mana guru cenderung menggunakan metode konvensional dan teknologi secara terbatas, hasil pengabdian menunjukkan pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis kebutuhan peserta didik, sebagaimana ditekankan dalam teori pembelajaran abad ke-21.

Dari perspektif manajemen organisasi, hasil kegiatan menunjukkan bahwa keberhasilan digitalisasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tata kelola organisasi sekolah. Teori manajemen pendidikan menekankan bahwa organisasi yang efektif harus memiliki visi, struktur, kepemimpinan, dan budaya kerja yang mendukung inovasi (Bush, 2011). Temuan kegiatan ini memperkuat teori tersebut, di mana guru yang didukung oleh kebijakan sekolah dan kepemimpinan yang visioner menunjukkan kesiapan lebih tinggi dalam mengimplementasikan AI dalam pembelajaran.

Sebaliknya, guru yang berada dalam organisasi dengan manajemen yang belum adaptif cenderung mengalami hambatan dalam penerapan teknologi. Perbandingan ini menunjukkan bahwa digitalisasi tidak dapat dipahami sebagai aktivitas individual, melainkan sebagai proses organisasi yang terencana. Hal ini sejalan dengan konsep learning organization yang dikemukakan oleh Senge (2006), di mana sekolah dituntut menjadi organisasi pembelajar yang mampu beradaptasi secara berkelanjutan terhadap perubahan lingkungan, termasuk perkembangan teknologi digital.

Secara teoretis, guru inspiratif dipandang sebagai agen perubahan yang mampu membangkitkan motivasi, kreativitas, dan karakter peserta didik (Fullan, 2014). Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pemanfaatan AI justru memperkuat peran ini, bukan mengantikannya. AI membantu guru mengurangi beban administratif dan teknis, sehingga guru memiliki lebih banyak ruang untuk berinteraksi secara humanistik dengan peserta didik.

Temuan ini selaras dengan teori human-centered education, yang menekankan bahwa teknologi harus memperkuat nilai-nilai kemanusiaan dalam pembelajaran. Dalam praktiknya, guru di Kabupaten Kepahiang mulai memanfaatkan AI sebagai mitra kerja profesional, bukan sebagai pengganti peran guru. Perbandingan ini menunjukkan bahwa kekhawatiran terhadap dehumanisasi pendidikan akibat teknologi tidak terbukti ketika AI digunakan secara etis dan pedagogis.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan dampak positif, terdapat variasi kesiapan guru dalam mengadopsi AI. Teori Diffusion of Innovations dari Rogers (2003) menjelaskan bahwa adopsi inovasi dipengaruhi oleh faktor individu, sosial, dan organisasi. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya kategori guru inovator dan early adopters yang cepat menerima AI, serta sebagian guru yang masih berada pada tahap early majority dan membutuhkan pendampingan lebih lanjut.

Perbandingan antara teori dan temuan lapangan mengindikasikan bahwa keberlanjutan program digitalisasi membutuhkan strategi pendampingan berjenjang, pelatihan berkelanjutan, serta kebijakan organisasi yang konsisten. Tanpa dukungan tersebut, adopsi AI berpotensi berhenti pada tahap awal dan tidak menghasilkan dampak jangka panjang.

Dalam konteks Kabupaten Kepahiang, hasil pengabdian ini menunjukkan relevansi tinggi dengan kebutuhan daerah, terutama dalam mengatasi keterbatasan sumber daya dan kesenjangan literasi digital. Teori manajemen pendidikan berbasis konteks menekankan bahwa inovasi harus disesuaikan dengan karakteristik lingkungan sosial dan budaya setempat. Temuan kegiatan memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis pendampingan dan praktik langsung lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis semata. Hal ini memperkuat pandangan bahwa transformasi digital di daerah perlu dilakukan secara bertahap, kolaboratif, dan berorientasi pada pemberdayaan guru sebagai aktor utama perubahan.

Dokumentasi kegiatan



Gambar 2. Pemaparan Materi



Gambar 3 Diskusi (tanya jawab) dengan peserta



Gambar 4. Pemberian Doorprize Kepada Peserta yang Bisa Menjawab Pertanyaan



Gambar 5. Pemberian sertifikat kepada Narasumber



Gambar 6. Tim PkM UNIVED dan Peserta kegiatan

D. Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema Manajemen Organisasi Menuju Guru Profesional Yang Menginspirasi Melalui Digitalisasi Bagi Guru Di Kabupaten Kepahiang (Pemanfaatan Ai Dalam Pembelajaran), kegiatan ini terlaksana dengan baik dan

mendapat respon positif dari guru-guru yang tergabung dalam Kepahiang Legacy. Workshop coding interaktif berbasis permainan berhasil meningkatkan pemahaman konsep dasar coding dan keterampilan berpikir komputasional, ditunjukkan oleh peningkatan skor pre-test dan post-test rata-rata 30–35%. Guru-guru mampu mengikuti kegiatan, dengan baik, menyelesaikan tantangan coding, serta menunjukkan minat, kreativitas, dan antusiasme tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif antara akademisi dan sekolah efektif meningkatkan keterampilan coding guru dalam memperkuat kapasitas guru untuk mengintegrasikan AI dalam pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual, menyenangkan, dan berkelanjutan bagi siswa..

Referensi

- Bush, T. (2011). *Theories of educational leadership and management* (4th ed.). Sage Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fullan, M. (2014). *The new meaning of educational change* (5th ed.). Teachers College Press.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Boston, MA: Center for Curriculum Redesign.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan pembelajaran abad ke-21*. Kemendikbud.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization* (Rev. ed.). New York, NY: Doubleday.
- Terry, G. R. (2016). *Principles of management*. Homewood, IL: Richard D. Irwin.
- UNESCO. (2019). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities for sustainable development*. UNESCO Publishing.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic

review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>