



Pemberdayaan Guru SMTK Benfomeni Kapan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Inovatif Berbasis *Artificial Intelligence*

Maxy Lakapu¹, Hermin², Misael Boineno³, Maglon Ferdinand Banamtuan⁴✉, Yulius Musa Natonis⁵, Dominggus Y Selan⁶, Norina Liranti Pelokila⁷

Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

E-mail : maxylakapu@mail.com¹, herminsolly@gmail.com², misaelboineno475@gmail.com³,
machonope@gmail.com⁴, yuliusmusanatonis4@gmail.com⁵, dominggusselan@gmail.com⁶,
norinalirantipelokila@gmail.com⁷

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru Sekolah Menengah Teologi Kristen Benfomeni Kapan dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang inovatif berbasis Artificial Intelligence. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, serta keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan, serta praktik langsung dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI, seperti penggunaan aplikasi generatif, platform interaktif, dan sistem evaluasi otomatis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi AI, kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang kontekstual, serta peningkatan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan personal. Program ini juga berdampak pada penguatan kapasitas kelembagaan SMTK Benfomeni Kapan dalam menghadapi tantangan pendidikan era digital.

Kata kunci: pemberdayaan guru, media pembelajaran, Pendidikan Agama Kristen, inovasi, *artificial intelligence*.

Abstract

This community service aims to empower the teachers of Benfomeni Kapan Christian Theological High School in developing innovative Christian Religious Education learning media based on Artificial Intelligence. This activity was motivated by the need for teachers to adapt learning methods to the rapid development of digital technology, as well as limited access to learning media that is relevant and interesting for students. The implementation method includes training, mentoring, and direct practice in designing and implementing Artificial Intelligence-based learning media, such as the use of generative applications, interactive platforms, and automated evaluation systems. The results of the activity showed an increase in teachers' competence in utilizing Artificial Intelligence technology, creativity in designing contextual learning media, and increasing student learning motivation through a more interactive and personalized approach. This program also has an impact on strengthening the institutional capacity of the Benfomeni Kapan Christian Theological High School in facing the challenges of digital era education.

Keywords: teacher empowerment, learning media, Christian Religious Education, innovation, *artificial intelligence*.

Copyright (c) 2025 Maxy Lakapu, Hermin, Misael Boineno, Maglon Ferdinand Banamtuan, Yulius Musa Natonis, Dominggus Y. Selan, Norina Liranti Pelokila

✉ Corresponding author

Address : Jln. Tajointuan Kota Kupang

Email : machonope@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i5.1203>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah menghadirkan transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. *Artificial Intelligence* (AI) sebagai salah satu teknologi terdepan telah membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Tarumasely et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan Agama Kristen, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa menjadi semakin mendesak (Pantan, 2023). Guru sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran dituntut untuk terus berinovasi dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang efektif. Namun, tidak semua guru memiliki kemampuan dan pemahaman yang memadai dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran (Heluka & Mbelanggedo, 2025).

Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik secara utuh. Dalam era digital yang terus berkembang pesat, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Salah satu bentuk inovasi yang kini semakin relevan adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI)

sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran (Pantan, 2023).

SMTK Benfomeni Kapan sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, menyadari pentingnya pemberdayaan guru dalam penguasaan teknologi pendidikan terkini. Pemberdayaan guru dalam pengembangan media pembelajaran PAK (Pendidikan Agama Kristen) inovatif berbasis AI menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi profesional guru sekaligus mengoptimalkan hasil pembelajaran siswa. SMTK Benfomeni Kapan sebagai salah satu lembaga pendidikan keagamaan di Nusa Tenggara Timur memiliki tanggung jawab besar dalam mempersiapkan peserta didik yang unggul secara iman dan pengetahuan. Namun, tantangan seperti keterbatasan media pembelajaran yang relevan dengan konteks zaman dan kurangnya pelatihan teknologi bagi guru sering kali menjadi hambatan dalam mencapai kualitas pembelajaran yang maksimal.

Pemberdayaan guru menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran PAK yang inovatif, kontekstual, dan menarik, khususnya dengan bantuan teknologi berbasis AI seperti chatbot pembelajaran, video interaktif, kuis otomatis, hingga sistem penilaian cerdas (Sidabutar & Munthe, 2022).

Melalui program pemberdayaan ini, diharapkan guru-guru di SMTK Benfomeni Kapan dapat mengembangkan kemampuan dalam

merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran PAK yang memanfaatkan teknologi AI. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital yang semakin kompleks.

Program pemberdayaan guru ini dirancang untuk menjawab kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran PAK yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai kristiani dengan pemanfaatan teknologi modern, sehingga tercipta pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif bagi kehidupan spiritual siswa.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar mandiri peserta didik. Oleh karena itu, pemberdayaan guru SMTK Benfomeni Kapan melalui pelatihan, pendampingan, dan pengembangan kapasitas dalam pemanfaatan AI sangat diperlukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran PAK yang relevan di era revolusi industri 4.0 dan menuju society 5.0.

Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian ingin mengungkapkan pentingnya strategi pemberdayaan guru dalam mengembangkan media pembelajaran PAK berbasis AI serta dampaknya terhadap mutu pembelajaran di SMTK Benfomeni Kapan.

METODE

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah metode Pelatihan Berbasis Proyek (*Project-*

Based Learning) (Siskawati et al., 2020). Karena Metode ini sangat efektif karena langsung melibatkan guru dalam membuat media pembelajaran.

- a. Guru dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tantangan untuk mengembangkan satu unit media pembelajaran PAK inovatif berbasis AI (misalnya, membuat kuis interaktif dengan AI, chatbot untuk bimbingan belajar, atau simulasi menggunakan alat AI sederhana).
- b. Mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan aplikasi langsung pengetahuan. Hasilnya akan menjadi produk konkret yang bisa mereka gunakan di kelas.
- c. Menurut (Diarini et al., 2020), Langkah-langkah dalam pelatihan dengan metode pelatihan berbasis proyek, yakni sebagai berikut.

Fase 1: Perencanaan Proyek

Fase 2: Pelaksanaan Proyek

Fase 3: Presentasi dan Refleksi Proyek

Fase 4: Tindak Lanjut dan Keberlanjutan

Melalui pendekatan PBL ini, guru-guru SMTK Benfomeni Kapan tidak hanya akan memahami konsep AI, tetapi juga secara langsung terlibat dalam menciptakan solusi inovatif yang relevan dengan konteks pembelajaran PAK. Ini akan meningkatkan kapasitas para guru secara signifikan dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pedagogis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Tim pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi Pendidikan Agama Kristen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri Kupang melakukan koordinasi dengan pihak Sekolah Menengah Teologi Kristen Benfomeni melalui via whatsapp. Penentuan tema tersebut juga tim melakukan konsultasi dengan pihak sekolah demi jawab kebutuhan para guru untuk mengatasi kemajuan teknologi dalam hal ini *Artificial Intelligence (AI)*.

Jumlah tim pengabdian kepada masyarakat berjumlah tujuh orang yang terdiri dari delapan orang Dosen dan 1 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Kristen. Sedangkan jumlah peserta yang hadir untuk mengikuti Pengabdian Kepada Masyarakat di Sekolah Menengah Teologi Kristen Benfomeni berjumlah 33 guru serta tenaga kependidikan. Kegiatan pengabdian kepada msyarakat tersebut berjalan sesuai dengan jadwal yang disepakati bersama antara tim dan pihak Sekolah Menengah Teologi Kristen Benfomeni Kapan dalam hal ini Kepala Sekolah yakni terjadwal dari hari tanggal Senin, 25 Agustus 2025 sampai dengan Kamis, 28 Agustus 2025.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disiapkan oleh tim pengabdian yakni materi serta aplikasi pendukung. Ada dua materi yang dibawakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yakni: materi pertama dengan tema: pemahaman lebih mendasar tentang media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI)*.

Materi kedua dengan tema: kasus-kasus yang dialami oleh para guru Pendidikan Agama Kristen dalam pengembangan teknologi. Serta materi yang terakhir yakni: pengenalan perangkat teknologi *Artificial Intelligence (AI)* langsung dipraktekkan dalam membuat media pembelajaran.

Ada beberapa kelengkapan yang disiapkan oleh tim dan pihak sekolah serta peserta yang ikut mengambil bagian dalam pengabdian masyarakat tersebut adalah: Meja, Kursi, LCD, Leptop, Jaringan internet atau WIFI, baliho, speaker, mic, kertas dan bolpen serta ada beberapa kelengkapan lainnya yang dapat menyukseskan kegiatan tersebut selama kegiatan tersebut selesai.

Tim pengabdian kepada masyarakat juga berkoordinasi serta bekerjasama dalam kegiatan tersebut berjalan lancar yakni penyediaan snak pagi, makan siang serta snak sore untuk seluruh peserta kegiatan termasuk tim selama empat hari.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini terdapat empat langkah yang dilalui oleh tim dan peserta dalam pengabdian kepada masyarakat tersebut, yakni sebagai berikut

Acara Pembukaan kegiatan PkM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Program Studi Pendidikan Agama Kristen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri Kupang dengan tema: pemberdayaan guru SMTK Benfomeni Kapan dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang inovatif berbasis

Artificial Intelligence disambut baik oleh Kepala SMTK Benfomeni Kapan terutama seluruh peserta untuk menjawab kebutuhan di zaman sekarang yang dimana harus menguasai teknologi yang berbasis digital.

Melalui acara pembukaan yang dilaksanakan pada hari/tanggal: Senin, 25 Agustus 2025 yang dilaksanakan di Aula SMTK Benfomeni Kapan. Peserta yang hadir pada acara pembukaan kegiatan tersebut berjumlah 33 guru dan tenaga pendidik serta tim pengabdian kepada masyarakat berjumlah 6 orang Dosen dan 1 orang mahasiswa Pendidikan Agama Kristen.



Gambar 1. Sambuatan Ketua Tim PkM Program Studi Pendidikan Agama Kristen, FKIPK-IAKN Kupang di dampingin oleh Kepala SMTK Benfomeni Kapan.

Materi Pertama tentang Pemahaman Dasar Teknologi AI bagi guru di SMTK Benfomeni Kapan

Kegiatan dilanjutkan pada hari kedua yakni hari tanggal, Selasa 26 Agustus 2025 bertempat di Aula SMTK Benfomeni Kapan. Materi ini dibawakan oleh Bapak Misael Boineno, M. Pd dan moderatornya Yulius Musa Natonis, M.Pd.K.

berikut ini adalah materi yang disampaikan oleh pemateri pertama yakni sebagai berikut.

Kecerdasan Buatan (AI) telah menjadi salah satu teknologi paling transformatif di era modern, dan dampaknya mulai terasa di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan agama Kristen. AI mengacu pada sistem komputer yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemahaman bahasa, pengenalan pola, pembelajaran, dan pengambilan keputusan.

Pengertian AI dalam Konteks Pendidikan

AI dalam pendidikan mencakup berbagai teknologi seperti pembelajaran mesin (machine learning), pemrosesan bahasa alami (natural language processing), dan sistem rekomendasi yang dapat membantu personalisasi pengalaman belajar. Teknologi ini memungkinkan adaptasi konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individual setiap siswa.

Dampak Positif AI pada Pendidikan Agama Kristen

Personalisasi Pembelajaran Alkitab

AI dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat setiap siswa. Sistem AI dapat menganalisis kemajuan belajar siswa dan menyarankan ayat-ayat, tema, atau metode pembelajaran yang paling sesuai untuk memperdalam pemahaman mereka tentang iman Kristen.

Aksesibilitas yang Lebih Luas

Teknologi AI memungkinkan pembelajaran agama Kristen dapat diakses oleh lebih banyak orang melalui platform digital, aplikasi mobile, dan asisten virtual. Ini sangat bermanfaat bagi komunitas yang terpencil atau memiliki keterbatasan akses ke gereja atau institusi pendidikan formal.

Bantuan dalam Penelitian Teologi

AI dapat membantu dalam penelitian teologi dengan kemampuannya menganalisis teks-teks kuno, menerjemahkan bahasa asli Alkitab, dan mencari pola-pola dalam literatur Kristen. Hal ini dapat memperkaya pemahaman teologis dan memberikan wawasan baru dalam interpretasi teks suci.

Pembelajaran Interaktif

Teknologi AI dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif melalui chatbot rohani, simulasi sejarah Alkitab, atau permainan edukatif yang mengajarkan nilai-nilai Kristen dengan cara yang menarik.

Tantangan dan Kekhawatiran

Aspek Relasional dalam Iman

Iman Kristen sangat menekankan hubungan personal dengan Tuhan dan sesama. Ada kekhawatiran bahwa ketergantungan berlebihan pada teknologi AI dapat mengurangi aspek relasional dan komunitas yang merupakan inti dari kehidupan beriman.

Otoritas Spiritual

Pertanyaan muncul mengenai apakah AI dapat atau seharusnya memberikan bimbingan

spiritual. Dalam tradisi Kristen, bimbingan rohani biasanya berasal dari pastor, mentor spiritual, atau pemimpin gereja yang memiliki pengalaman dan panggilan khusus.

Bias dan Interpretasi

AI dapat memiliki bias dalam interpretasi teks atau ajaran agama, tergantung pada data yang digunakan untuk melatihnya. Hal ini dapat menimbulkan interpretasi yang tidak seimbang atau bahkan menyesatkan tentang ajaran Kristen.

Peluang untuk Integrasi yang Bijaksana

Kunci sukses dalam mengintegrasikan AI dalam pendidikan agama Kristen adalah pendekatan yang seimbang. AI sebaiknya dipandang sebagai alat bantu yang melengkapi, bukan menggantikan, peran guru, pastor, dan komunitas dalam pembentukan iman. Teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas jangkauan, dan memberikan sumber daya tambahan, sambil tetap mempertahankan nilai-nilai inti hubungan personal dan komunitas dalam iman Kristen.

Pendidik agama Kristen perlu mempersiapkan diri dengan literasi digital yang memadai dan mengembangkan kebijakan yang jelas tentang penggunaan AI dalam konteks pendidikan agama. Dengan pendekatan yang bijaksana, AI dapat menjadi mitra yang berharga dalam misi penyebaran Injil dan pembentukan karakter Kristen di era digital.



Gambar 2. Pemateri pertama yakni Bapak Misael Boineno, M.Pd.

Materi kedua tentang Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bagi guru SMTK Benfomeni Kapan

Media Pembelajaran Berbasis AI

Media Pembelajaran: segala bentuk alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berbasis AI: media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), sehingga lebih interaktif, kreatif, dan sesuai kebutuhan siswa.

AI Penting untuk Media Pembelajaran

- Membantu guru lebih cepat membuat bahan ajar.
- Menciptakan media kreatif yang sesuai dengan gaya belajar siswa.
- Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- Memberikan personalisasi (media sesuai kebutuhan masing-masing siswa).

Jenis Media Pembelajaran Berbasis AI

Teks Interaktif

- Modul digital dengan kuis otomatis.
- Ringkasan materi yang disesuaikan usia siswa.
- Contoh: ChatGPT untuk membuat ringkasan kisah Alkitab + pertanyaan refleksi.

Visual dan Infografis

- Poster, ilustrasi, timeline tokoh Alkitab.
- Infografis tentang nilai-nilai Kristiani.
- Contoh: Canva AI, DALL-E, Bing Image Creator.

Audio-Visual

- Video animasi Alkitab.
- Narasi renungan atau drama audio.
- Contoh: Pictory AI (video), Murf AI (narasi suara).

Gamifikasi (*Game-Based Learning*)

- Kuis otomatis berbasis AI (Quizizz AI, Kahoot AI).
- Permainan edukatif yang mengajarkan nilai iman.

Asisten Virtual

- Chatbot pembelajaran (misalnya chatbot khusus PAK untuk menjawab pertanyaan siswa).
- Tutor digital yang membantu belajar mandiri.

Langkah-Langkah Pengembangan Media Berbasis AI

Analisis Kebutuhan

Tentukan tema/topik PAK (contoh: *Kasih Kristus, Iman Abraham, Pelayanan Paulus*).

Pemilihan Platform AI

- a. ChatGPT (teks, soal, ringkasan).
- b. Canva AI (desain visual).
- c. Pictory AI (video).
- d. Quizizz AI (kuis).

Produksi Media

- a. Susun naskah atau instruksi ke AI (prompt).
- b. Edit hasil AI agar sesuai dengan nilai Kristiani.
- c. Tambahkan elemen interaktif (kuis, refleksi, gambar).

Implementasi di Kelas

- a. Gunakan media dalam pembelajaran.
- b. Ajak siswa berinteraksi langsung (diskusi, menjawab kuis, membuat konten kreatif).

Evaluasi dan Refleksi

- a. Lakukan uji coba ke siswa.
- b. Catat respon siswa & perbaiki media bila diperlukan.

Manfaat Media Pembelajaran Berbasis AI

- a. Mempercepat pembuatan media.
- b. Membuat pembelajaran lebih menarik bagi Gen Z & Alpha.
- c. Memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif.
- d. Membantu guru fokus pada pendampingan iman dan karakter, bukan hanya teknis mengajar.



Gambar 3. Pemateri kedua Maglon F. Banamtuan, M.Pd. Pada hari Selasa 26 Agustus 2025.

Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran memberikan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media berbasis AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang mampu menyesuaikan materi, gaya penyajian, bahkan tingkat kesulitan sesuai karakteristik masing-masing individu.

Praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AI bertujuan untuk membekali pendidik dengan keterampilan merancang, mengembangkan, serta mengimplementasikan teknologi AI dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya praktik ini, diharapkan guru dan calon pendidik mampu menghasilkan media yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penerapan AI

dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan kemandirian peserta didik.

Melalui kegiatan praktik ini, peserta tidak hanya belajar aspek teknis penggunaan AI, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan teknologi secara bijak dan etis agar dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, praktik ini menjadi langkah strategis untuk mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih cerdas, inklusif, dan berkelanjutan.

Waktu yang diberikan kepada tim untuk membuat media pembelajaran berbasis AI ini dari hari/tanggal, Rabu, 27 Agustus 2025. Sedangkan waktu untuk presentasikan tiap-tiap guru di hari/tanggal Kamis 28 Agustus 2025.



Gambar 4. Guru-guru SMTK Benfomeni Kapan di dampingi oleh Tim pengabdian dalam praktik pengembangan media pembelajaran berbasis AI.

Tahap Evaluasi

Setelah tim pengabdian kepada masyarakat melakukan evaluasi terhadap materi dan praktik yang diikuti oleh peserta dalam kegiatan

pengabdian kepada masyarakat, yakni sebagai berikut.

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Kegiatan PKM berhasil meningkatkan wawasan guru mengenai pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Guru yang sebelumnya hanya mengandalkan metode konvensional, kini memahami berbagai aplikasi AI (misalnya ChatGPT, Canva AI, Quizizz AI, dan platform pembelajaran interaktif) yang dapat mendukung kreativitas mengajar Pendidikan Agama Kristen (PAK).

Peningkatan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Melalui pelatihan, guru mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis AI seperti:

1. Modul digital interaktif.
2. Video pembelajaran Alkitab dengan bantuan AI text-to-video.
3. Kuis berbasis AI yang adaptif sesuai tingkat pemahaman siswa.

Hasil ini menunjukkan adanya perubahan dari pembelajaran monoton menjadi lebih menarik dan inovatif.

Kesiapan Guru dalam Menghadapi Era Digital

Guru menyadari pentingnya literasi digital dalam mendidik generasi muda. PKM ini membekali guru dengan keterampilan dasar agar mampu bersaing di era digital tanpa meninggalkan nilai spiritualitas Kristen. Guru lebih percaya diri

untuk mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran tanpa mengurangi peran pendidik sebagai teladan iman.

Kolaborasi dan Antusiasme Guru

Selama kegiatan, guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam diskusi dan praktik. Mereka juga berinisiatif untuk membentuk kelompok kerja kecil (*learning community*) di sekolah untuk saling berbagi pengalaman, mengembangkan media baru, dan mendokumentasikan hasilnya untuk peningkatan kualitas pembelajaran PAK.

Dampak terhadap Siswa

Meskipun evaluasi masih terbatas, guru melaporkan bahwa siswa lebih aktif, termotivasi, dan antusias mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media berbasis AI. Hal ini berimplikasi pada peningkatan pemahaman siswa tentang materi PAK sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap teknologi.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa guru SMTK Benfomeni Kapan memiliki semangat tinggi untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Pemberdayaan melalui pelatihan dan pendampingan mampu menumbuhkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran inovatif, interaktif, dan kontekstual, sehingga lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran terbukti mempermudah guru dalam menyusun materi,

membuat ilustrasi, menyajikan simulasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan personal. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan Kristen yang membentuk iman, karakter, dan sikap hidup yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Diarini, I., Ginting, M. F. B., (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Melalui Pembelajaran Daring Untuk Mengetahui Kemampuan Berfikir Kritis : *Jurnal Ilmu Sosial* [Http:// Jayapangus Press. Penerbit.Org/ Index.Php/ Ganaya/ Article /View/497](http://Jayapangus.Press.Penerbit.Org/Index.Php/Ganaya/Article/View/497)
- Heluka, E., & Mbelangedo, N. (2025). Pendidikan Agama Kristen Di Era Society 5.0: Mengembangkan Literasi Digital Berbasis Nilai-Nilai Kristiani Bagi Peserta Didik. *Pendidikan Agama Kristen*. [Https:// Jurnal.Stakagj.Ac.Id/Index.Php/Imitatiochris to/Article/View/6](https://Jurnal.Stakagj.Ac.Id/Index.Php/Imitatiochris to/Article/View/6)
- Pantan, F. (2023). Chatgpt Dan Artificial Intelligence: Kekacauan Atau Kebangunan Bagi Pendidikan Agama Kristen Di Era Postmodern. *Diegesis: Jurnal Teologi*. [Http://Sttbi.Ac.Id/ Journal/ Index.Php/Diegesis/Article/View/294](http://Sttbi.Ac.Id/Journal/Index.Php/Diegesis/Article/View/294)
- Sidabutar, H., & Munthe, H. P. (2022). Artificial Intelligence Dan Implikasinya Terhadap Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jmpk: Jurnal Manajemen* [Https://Ejournal-lakn-Manado.Ac.Id/Index.Php/Jmpk/Article/View/1078](https://Ejournal-lakn-Manado.Ac.Id/Index.Php/Jmpk/Article/View/1078)
- Siskawati, G. H., Mustaji, M., (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Online. *Educate: Jurnal*

526 *Pemberdayaan Guru SMTK Benfomeni Kapan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Inovatif Berbasis Artificial Intelligence – Maxy Lakapu, Hermin, Misael Boineno, Maglon Ferdinand Banamtuan, Yulius Musa Natonis, Dominggus Y. Selan, Norina Liranti Pelokila*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i5.1203>

[Http://Ejournal.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Educate/Article/View/3324](http://Ejournal.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Educate/Article/View/3324)

Tarumasely, Y., Halamury, M., Sipahelut, J., & Labobar, W. (2024). *Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Teknologi Ai; Membaca Perubahan Motivasi Dan Kemandirian Belajar Siswa Di Indonesia*. Books.Google.Com.