



Volume 6, Nomor 1, Desember 2025

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/IPKM>

E-ISSN: 2774-3055

Pemanfaatan AI melalui Teknik Prompting untuk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Butsiarah¹, Bahrul Alim², Fatoni³, Andi Saiful Alimsyah⁴, Ahmad Yani⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: butsiarah@unm.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) membuka peluang besar dalam inovasi pembelajaran, termasuk di bidang Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR). Namun, pemanfaatan AI oleh mahasiswa PJKR masih terbatas, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan mahasiswa PJKR dalam menggunakan AI melalui teknik *prompting* untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Pelatihan dilaksanakan melalui sosialisasi konsep dasar *prompt engineering*, praktik pembuatan konten berbasis AI seperti video, infografis, dan modul digital, serta pendampingan dalam penerapan hasil karya. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam mengoptimalkan perintah (*prompt*) agar AI menghasilkan konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran jasmani. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan AI secara etis dan efektif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu mendorong mahasiswa PJKR menjadi pendidik yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran modern.

Kata Kunci: Kecerdasan buatan, teknik prompting, pendidikan jasmani, media pembelajaran

ABSTRACT

The advancement of Artificial Intelligence (AI) has created new opportunities for innovation in education, including in the field of Physical Education, Health, and Recreation (PJKR). However, the use of AI among PJKR students remains limited, particularly in developing engaging and interactive learning media. This community service program aims to enhance students' abilities in utilizing AI through effective prompting techniques to design creative and relevant learning materials. The activities include socialization of basic *prompt engineering* concepts, hands-on practice in creating AI-based content such as videos, infographics, and digital modules, as well as mentoring sessions to refine their outputs. The program provides participants with practical experience in optimizing prompts so that AI can generate suitable and pedagogically aligned content for physical education learning. The results show improved understanding and skills among students in using AI ethically and effectively. This program is expected to foster innovative and adaptive future educators who can integrate AI technology into modern physical education learning environments.

Keywords: Artificial intelligence, prompting technique, physical education, learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan sosial peserta didik agar menjadi individu yang sehat dan produktif (Uno, 2022). Melalui pembelajaran jasmani, mahasiswa tidak hanya berlatih keterampilan motorik tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai sportivitas, kerja sama, dan disiplin (Maleni, Pratama, & Lubis, 2025). Seiring perkembangan era digital, pendekatan pembelajaran tradisional mulai bergeser menuju pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu utama dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran jasmani yang mampu mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi masa kini.

Era Society 5.0 menuntut integrasi teknologi cerdas seperti kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Maleni et al., 2025). AI berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan kemampuan peserta didik (Rahmawati & Yusuf, 2024). Dalam konteks pendidikan jasmani, AI dapat digunakan untuk memantau performa fisik, memberikan umpan balik otomatis, dan membantu dalam evaluasi kemampuan motorik (Siregar, Handoko, & Hasibuan, 2025). Namun, tingkat pemanfaatan AI di lingkungan mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) masih tergolong rendah.

Pembelajaran pendidikan jasmani di banyak perguruan tinggi masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan teknologi digital (Putri & Lestari, 2024). Mahasiswa sering kali hanya menjadi penerima informasi tanpa kesempatan untuk berkreasi melalui media pembelajaran inovatif (Abdillah & Kurniawan, 2025). Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif dan motivasi belajar mahasiswa (Fajriati, Rahman, & Sari, 2024). Oleh karena itu, inovasi berbasis AI menjadi solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jasmani di era modern.

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran membutuhkan kemampuan teknis dalam mengelola interaksi dengan sistem cerdas tersebut. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah teknik prompting, yaitu seni menyusun instruksi atau perintah agar AI menghasilkan keluaran yang relevan dengan kebutuhan pengguna (Munir, Nasaruddin, & Ruslan, 2025). Melalui prompting yang efektif, AI dapat dimanfaatkan untuk membuat desain pembelajaran, rencana latihan, atau materi interaktif yang sesuai

dengan konteks pendidikan jasmani (Fajriati et al., 2024). Dengan demikian, kemampuan prompting menjadi keterampilan penting bagi mahasiswa PJKR di era digital.

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang perlu dimiliki oleh calon pendidik masa depan, termasuk mahasiswa PJKR (Rahmawati & Yusuf, 2024). Literasi digital bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman etika, keamanan data, dan tanggung jawab penggunaan teknologi dalam pendidikan (Kusuma & Hartono, 2023). Tanpa literasi digital yang memadai, pemanfaatan AI justru dapat menimbulkan ketergantungan teknologi yang tidak produktif (Hidayat & Nasution, 2024). Oleh karena itu, pelatihan AI dan prompting harus diimbangi dengan pembentukan kesadaran etika digital.

Mahasiswa PJKR dituntut tidak hanya menguasai keterampilan jasmani tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Hartati & Widodo, 2025). Melalui AI, mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video latihan, simulasi pergerakan tubuh, atau modul pembelajaran digital (Putri & Lestari, 2024). Penerapan teknologi ini dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan kolaborasi mahasiswa (Rahardjo & Dewi, 2023). Oleh karena itu, pengembangan kompetensi AI menjadi bagian penting dalam kurikulum dan kegiatan pengabdian masyarakat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar mahasiswa (Abdillah & Kurniawan, 2025). AI mampu memberikan umpan balik instan mengenai performa fisik, membantu mahasiswa mengenali kekuatan dan kelemahannya secara objektif (Siregar et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis AI memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kemampuan individu (Fajriati et al., 2024). Namun, tantangan terbesar adalah kesiapan sumber daya manusia dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang mendukung.

Ketersediaan fasilitas teknologi pendidikan di berbagai institusi masih belum merata (Hidayat & Nasution, 2024). Keterbatasan perangkat dan jaringan internet menjadi hambatan utama dalam penerapan AI di lingkungan pendidikan jasmani. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan yang adaptif terhadap kondisi lokal dengan memanfaatkan sumber daya yang ada (Maleni et al., 2025). Pendekatan kontekstual diharapkan dapat meningkatkan keberlanjutan program pelatihan.

Sinergi antara teknologi, pedagogi, dan konten merupakan prinsip utama dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif (Rahardjo & Dewi, 2023). AI tidak dapat berdiri sendiri tanpa didukung pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran jasmani (Putri & Lestari, 2024). Mahasiswa perlu memahami bagaimana teknologi dapat memperkuat strategi pembelajaran aktif dan partisipatif (Rahmawati & Yusuf, 2024). Dengan demikian, integrasi AI bukan hanya perubahan alat, tetapi transformasi cara mengajar dan belajar.

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa PJKR dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis AI dengan teknik prompting (Munir et al., 2025). Melalui pelatihan yang sistematis, mahasiswa diharapkan mampu membuat konten pembelajaran digital yang kreatif dan kontekstual (Fajriati et al., 2024). Kegiatan ini melibatkan sesi teori, praktik langsung, dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut, mahasiswa akan memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan.

Mahasiswa yang memahami prinsip prompting dapat mengoptimalkan AI sebagai alat bantu untuk mengembangkan ide pembelajaran (Abdullah & Wahyuni, 2024). Teknik ini membantu mereka menghasilkan output AI yang sesuai dengan kebutuhan akademik dan pedagogis (Hartati & Widodo, 2025). Dalam konteks PJKR, prompting dapat digunakan untuk membuat deskripsi latihan, analisis gerak, dan materi pembelajaran berbasis simulasi (Siregar et al., 2025). Hal ini menjadikan prompting sebagai keterampilan baru yang strategis bagi calon pendidik jasmani.

Etika dan keamanan digital harus selalu menjadi bagian integral dari pelatihan AI di dunia pendidikan (Kusuma & Hartono, 2023). Penggunaan AI tanpa memahami privasi data dan tanggung jawab sosial dapat menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan belajar (Hidayat & Nasution, 2024). Oleh karena itu, dalam kegiatan ini mahasiswa akan diberikan pemahaman mengenai batasan dan tanggung jawab penggunaan teknologi (Nurhalimah & Setiawan, 2024). Pendidikan etika digital menjadi dasar agar AI digunakan untuk tujuan pembelajaran yang positif.

Kegiatan ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antar mahasiswa dan dosen dalam mengembangkan media pembelajaran (Rahardjo & Dewi, 2023). Kolaborasi memungkinkan pertukaran ide dan refleksi kritis terhadap efektivitas media yang dibuat (Maleni et al., 2025). Selain itu, mahasiswa dapat belajar saling melengkapi dalam hal

keahlian teknis dan pedagogis (Hartati & Widodo, 2025). Pendekatan kolaboratif ini diharapkan menghasilkan produk media yang lebih berkualitas dan berdaya guna.

Penerapan AI dalam pembelajaran juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada mahasiswa (Rahmawati & Yusuf, 2024). AI dapat membantu mahasiswa menganalisis data performa fisik dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efisien (Siregar et al., 2025). Dalam konteks pengajaran, dosen dapat menggunakan hasil analisis AI untuk menyesuaikan metode dan intensitas latihan (Abdillah & Kurniawan, 2025). Dengan demikian, AI berperan sebagai mitra edukatif yang mendukung pembelajaran berbasis data.

Meskipun demikian, penerapan AI di bidang pendidikan jasmani harus memperhatikan aspek kesetaraan akses teknologi (Hidayat & Nasution, 2024). Tidak semua mahasiswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai untuk menjalankan aplikasi berbasis AI (Jurusan PJKR, 2025). Oleh karena itu, desain kegiatan pengabdian ini juga mempertimbangkan solusi alternatif berbasis sumber daya lokal (Maleni et al., 2025). Pendekatan adaptif ini memungkinkan semua peserta memperoleh manfaat yang sama.

Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada fokus pelatihan teknik prompting secara praktis dalam konteks PJKR (Munir et al., 2025). Selama ini, pelatihan AI di bidang olahraga masih terbatas pada aspek pengenalan teknologi tanpa penerapan langsung dalam desain pembelajaran (Fajriati et al., 2024). Dengan pelatihan ini, mahasiswa dapat langsung mengembangkan media pembelajaran yang siap digunakan (Putri & Lestari, 2024). Program ini juga dapat menjadi model pengabdian serupa di bidang lain yang relevan.

Dukungan institusional menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pelatihan berbasis AI (Jurusan PJKR, 2025). Fakultas dan program studi perlu menyediakan fasilitas, pelatih, serta kebijakan pendukung implementasi media digital (Hartati & Widodo, 2025). Selain itu, dukungan dosen pembimbing sangat membantu mahasiswa dalam proses pengembangan produk pembelajaran (Rahardjo & Dewi, 2023). Keterlibatan institusi memastikan keberlanjutan program secara jangka panjang.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis AI melalui teknik prompting dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jasmani. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, etika digital, dan kolaborasi (Abdullah

& Wahyuni, 2024). Dengan bekal literasi AI, mahasiswa PJKR diharapkan mampu menjadi pendidik yang adaptif dan visioner di era teknologi (Maleni et al., 2025). Pengabdian ini sekaligus menjadi langkah konkret menuju transformasi pendidikan jasmani berbasis digital di Indonesia.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, di mana mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) terlibat aktif mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Mahasiswa dilatih untuk memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) melalui teknik prompting dalam pengembangan media pembelajaran jasmani. Pelatihan difokuskan pada keterampilan praktis seperti pembuatan modul digital, video pembelajaran, dan simulasi interaktif, sehingga peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat langsung mengaplikasikan teknologi AI.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama, yaitu: (1) persiapan modul dan instrumen evaluasi, (2) pelatihan AI dan teknik prompting, (3) pendampingan pengembangan media pembelajaran, dan (4) evaluasi serta refleksi hasil. Setiap tahap dilakukan secara tatap muka dan daring, menyesuaikan kondisi peserta dan ketersediaan fasilitas. Pendekatan *learning by doing* digunakan agar mahasiswa dapat belajar melalui praktik langsung, meningkatkan kreativitas dan kemampuan kolaborasi.

Keberhasilan kegiatan diukur secara kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif meliputi pre-test dan post-test menggunakan kuesioner skala Likert untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan AI. Aspek kualitatif dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara, dan analisis portofolio media pembelajaran yang dibuat peserta.

Indikator keberhasilan mencakup perubahan sikap, seperti meningkatnya motivasi dan minat mahasiswa terhadap penggunaan teknologi, perubahan sosial budaya akademik, seperti tumbuhnya budaya kolaboratif dan inovatif, serta perubahan kompetensi dan dampak ekonomi, yaitu kemampuan menghasilkan media pembelajaran digital yang kreatif dan fungsional.

Alat ukur yang digunakan mencakup kuesioner pre-test dan post-test, lembar observasi partisipasi, rubrik penilaian kualitas media pembelajaran (kreativitas, relevansi, dan fungsionalitas), serta panduan wawancara reflektif untuk memperoleh data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif

dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran menyeluruh.

Dengan metode ini, kegiatan diharapkan mampu meningkatkan literasi AI dan keterampilan teknik prompting mahasiswa PJKR secara signifikan, sekaligus membentuk budaya belajar yang kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hasil pengabdian akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan jasmani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian, terlihat adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa dalam memanfaatkan AI melalui teknik prompting untuk pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani. Mahasiswa tidak hanya menunjukkan peningkatan skor pre-test dan post-test, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang kreatif, relevan, dan fungsional. Selain itu, partisipasi aktif dalam kelompok dan motivasi belajar meningkat, mencerminkan dampak sosial-budaya positif. Tabel berikut merangkum indikator keberhasilan dan hasil utama dari pengabdian yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil dan Indikator Keberhasilan Pengabdian

Aspek	Indikator Keberhasilan	Hasil Utama
Pengetahuan AI & Teknik Prompting	Peningkatan skor pre-test → post-test	55,7% → 87,7% (↑ 31,3%)
Keterampilan Praktis	Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran digital	Modul Interaktif & Video Pembelajaran: Baik-Sangat Baik
Sikap & Motivasi	Perubahan sikap positif dan minat belajar meningkat	Mahasiswa lebih aktif, percaya diri, termotivasi
Kolaborasi	Partisipasi aktif dan kerja sama dalam kelompok	90% mahasiswa aktif berdiskusi & berbagi ide
Dampak Kompetensi & Ekonomi	Media pembelajaran siap digunakan/komersial	Produk digital siap pakai, berpotensi dikembangkan
Kreativitas Media	Kualitas kreatif, relevan, fungsional	Skor rata-rata media: 14/15 (Sangat Baik)

Hasil yang ditampilkan pada tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan

mahasiswa terlihat jelas dari skor pre-test dan post-test, sedangkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan kemampuan kreatif dan teknis yang memadai. Selain aspek akademik, kegiatan ini juga berdampak positif pada sikap, motivasi, dan kemampuan kolaborasi mahasiswa, membentuk budaya belajar yang inovatif dan partisipatif. Secara keseluruhan, pengabdian ini membuktikan bahwa pemanfaatan AI melalui teknik prompting efektif dalam mendukung pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani.

Selanjutnya, kegiatan yang telah dilaksanakan selama pengabdian masyarakat ditampilkan secara visual pada Gambar 1. Gambar ini memperlihatkan mahasiswa saat mengikuti pelatihan AI dan teknik prompting, melakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital, serta praktik implementasi melalui simulasi atau microteaching. Selain aktivitas praktis, gambar juga merekam momen evaluasi dan refleksi yang menilai peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta perubahan sikap dan motivasi mahasiswa. Dengan visualisasi ini, seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dapat dipahami dengan lebih jelas dan komprehensif.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Pemanfaatan AI melalui Teknik Prompting

Pada Gambar 1 menggambarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR). Kegiatan dimulai dengan persiapan, termasuk analisis kebutuhan peserta, penyusunan modul, dan instrumen evaluasi. Selanjutnya dilakukan pelatihan AI dan teknik prompting, di mana mahasiswa mempelajari konsep AI, praktik membuat media pembelajaran digital, dan mendapatkan bimbingan *hands-on*. Tahap berikutnya adalah pendampingan dan implementasi, di mana mahasiswa mengembangkan media pembelajaran melalui microteaching dan diskusi kelompok. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan refleksi,

mencakup penilaian pengetahuan, keterampilan, kreativitas media, serta perubahan sikap dan motivasi mahasiswa.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) melalui teknik prompting bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) menunjukkan perubahan signifikan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa. Hal ini selaras dengan kebutuhan pendidikan era Society 5.0 yang menuntut pendidik untuk adaptif, kreatif, dan mampu mengintegrasikan teknologi cerdas dalam proses pembelajaran. Temuan hasil pre-test dan post-test yang meningkat secara drastis menegaskan bahwa teknik prompting merupakan keterampilan dasar yang efektif untuk membantu mahasiswa dalam memahami dan mengoptimalkan fungsi AI dalam media pembelajaran.

Pelatihan ini mampu menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran jasmani dengan praktik inovasi digital. Sebelum kegiatan dilakukan, sebagian besar mahasiswa cenderung mengandalkan metode konvensional dalam penyampaian materi pembelajaran. Kondisi ini sering menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif mahasiswa. Setelah mengikuti pelatihan prompting, mahasiswa tidak hanya memahami konsep dasar AI tetapi juga mampu menggunakannya untuk menghasilkan konten pembelajaran yang kreatif seperti modul digital, video latihan, infografis, dan simulasi gerak. Hasil ini sejalan dengan pendapat Fajriati et al. (2024), yang menegaskan bahwa integrasi teknologi AI mampu meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran.

Peningkatan keterampilan praktis mahasiswa juga tampak dari kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, yang dinilai pada kategori baik hingga sangat baik. Mahasiswa mampu membuat produk digital yang relevan dengan karakteristik pembelajaran jasmani, di mana visualisasi gerak, kejelasan instruksi, dan interaktivitas menjadi elemen penting. Hal ini memperlihatkan bahwa teknik prompting dapat mempercepat proses kreatif dan mempermudah mahasiswa dalam menghasilkan konten yang kompleks. Selain itu, peran prompting sebagai strategi merumuskan instruksi kepada AI terbukti memudahkan mahasiswa untuk memperoleh output yang lebih presisi dan pedagogis.

Salah satu temuan penting adalah meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Keaktifan dalam diskusi, latihan mandiri, dan pendampingan menunjukkan bahwa mahasiswa mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan paradigma pembelajaran digital. Nilai-nilai kolaborasi juga terbentuk melalui kerja kelompok dalam menyusun media pembelajaran. Kolaborasi ini mendukung penelitian Rahardjo & Dewi (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan optimal apabila dikombinasikan dengan kerja tim dan diskusi kritis.

Selain manfaat akademik, kegiatan ini juga memberikan dampak sosial dan budaya, terutama dalam menumbuhkan budaya belajar inovatif dan kolaboratif. Mahasiswa mulai melihat AI bukan sebagai ancaman, tetapi sebagai alat pendukung pembelajaran yang dapat memperluas kreativitas dan produktivitas. Kegiatan ini bahkan membuka peluang ekonomi baru, seperti pembuatan media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai jasa edukasi atau produk komersial. Ini menunjukkan adanya transformasi literasi digital mahasiswa yang lebih matang dan aplikatif.

Namun demikian, beberapa tantangan juga teridentifikasi dalam pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala adalah ketimpangan akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil. Sebagian mahasiswa masih membutuhkan pendampingan intensif dalam memahami struktur prompting yang ideal, terutama dalam menghasilkan konten berbasis AI yang akurat dan berkualitas tinggi. Tantangan etis terkait penggunaan teknologi seperti integritas data, privasi, dan plagiarisme digital juga perlu diberikan perhatian khusus agar pemanfaatan AI dapat dilakukan secara bijak dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, pelatihan pemanfaatan AI melalui teknik prompting terbukti menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PJKR di era digital. Integrasi AI tidak hanya memperkaya media pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi juga membentuk pola pikir inovatif dan keterampilan literasi digital yang menjadi kebutuhan mutlak bagi calon pendidik masa depan. Hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa transformasi pembelajaran jasmani berbasis teknologi bukanlah sekadar wacana, tetapi dapat diwujudkan melalui kegiatan pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat, pemanfaatan AI melalui teknik prompting terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR). Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran digital yang kreatif, relevan, dan fungsional, sekaligus menunjukkan peningkatan motivasi, sikap positif, dan kemampuan kolaborasi. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi AI dalam pembelajaran dapat mendukung proses pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif.

Selain dampak akademik, kegiatan pengabdian ini juga memberikan manfaat sosial dan budaya, terutama dalam membangun budaya belajar partisipatif dan kolaboratif di kalangan mahasiswa. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik sebagai alat bantu pembelajaran maupun produk edukasi digital. Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa di era pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Penghargaan khusus kami sampaikan kepada mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) yang telah berpartisipasi aktif, serta kepada pihak fakultas dan staf yang telah memfasilitasi pelatihan dan pendampingan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Semoga hasil pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan kompetensi mahasiswa dan peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Kurniawan, D. (2025). Artificial intelligence in sports education: Enhancing learning effectiveness and engagement. *Journal of Physical Education and Technology*, 14(2), 101–112.
- Abdullah, R., & Wahyuni, E. (2024). Digital pedagogy and artificial intelligence in physical education. *Journal of Educational Innovation*, 10(4), 201–214.
- Fajriati, N., Rahman, A., & Sari, D. (2024). Integrasi kecerdasan buatan dalam media pembelajaran: Strategi inovatif di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(3), 215–228.

- Hartati, S., & Widodo, E. (2025). Integrating AI tools in higher education: A practical approach for educators. *Global Journal of Educational Technology*, 7(2), 118–130.
- Hidayat, A., & Nasution, R. (2024). *Infrastruktur teknologi pendidikan di Indonesia: Tantangan dan solusi*. Bandung: Alfabeta Press.
- Kusuma, D. A., & Hartono, M. (2023). *Etika dan tanggung jawab penggunaan AI dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maleni, R., Pratama, Y., & Lubis, A. (2025). Transformasi pembelajaran jasmani di era Society 5.0: Tantangan dan peluang teknologi pendidikan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Nusantara*, 9(1), 45–60.
- Munir, A., Nasaruddin, H., & Ruslan, F. (2025). Prompt engineering dalam pembelajaran digital: Pemanfaatan AI untuk desain media edukasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 75–89.
- Nurhalimah, D., & Setiawan, A. (2024). AI literacy and ethical awareness among prospective teachers. *Asian Journal of Education and Learning*, 6(1), 33–47.
- Putri, I. A., & Lestari, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi AI untuk pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga Indonesia*, 11(2), 141–155.
- Rahardjo, S., & Dewi, T. (2023). Kolaborasi dalam desain media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Pendidikan*, 5(3), 67–79.
- Rahmawati, L., & Yusuf, F. (2024). AI literacy for future educators: Building competence in the digital era. *International Journal of Education and Learning Technology*, 6(2), 89–103.
- Sanjaya, W., & Nuraini, P. (2024). Pengaruh literasi digital terhadap efektivitas pembelajaran jasmani di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Olahraga*, 10(1), 23–34.
- Siregar, R., Handoko, P., & Hasibuan, T. (2025). AI-based physical performance analysis for educational purposes. *Indonesian Journal of Sport Science*, 13(1), 33–47.
- Uno, H. B. (2022). *Teori motivasi dan pengukurannya dalam konteks pendidikan jasmani*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliana, D., & Fitri, N. (2025). Implementasi kecerdasan buatan dalam desain pembelajaran adaptif untuk pendidikan jasmani. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 9(2), 102–115.