



Workshop Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Diffit bagi Guru untuk Menunjang Pembelajaran Era Digital di SMAN 2 Nekamese

¹Dian S. A. Pekuwali, ²Labu Djuli, ³Narantoputrayadi Makan Malay, ⁴Tince Taela
M. Nenoliu, ⁵Paulina Y. Kosat; ⁶Maya I. Semene, ⁷Laura da Costa Quintao,
⁸Adrianus S. Lolon, ⁹Nefak Y. Haobenu, ¹⁰Paulinus C. Moa

¹²³⁴⁵Dosen Prodi Pend.Bahasa dan Sastra Indonesia-FKIP-Universitas Nusa
Cendana

⁶⁷⁸⁹¹⁰Mahasiswa Prodi Pend.Bahasa dan Sastra Indonesia-FKIP-Universitas Nusa Cendana

Abstrak

Menyadari tuntutan adaptasi teknologi di era digital, PkM ini menargetkan guru SMA Negeri 2 Nekamese yang masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan aplikasi inovatif untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan kualitas pembelajaran. Peningkatan kompetensi digital guru diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik. Solusi diberikan melalui *workshop* dan pendampingan praktik langsung (*hands-on*) yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi berbasis Kecerdasan Buatan (AI), yaitu Diffit. Guru dilatih secara intensif untuk menguasai berbagai fitur Diffit, memastikan integrasi cerdas teknologi sebagai alat bantu pedagogis. Kegiatan ini berhasil secara signifikan meningkatkan kompetensi guru. Guru kini mahir menggunakan Diffit untuk mengubah materi kompleks menjadi berbagai format bahan ajar yang berdiferensiasi (seperti ringkasan dan soal yang adaptif). Hal ini secara drastis mengurangi beban waktu administrasi dan mendorong implementasi pembelajaran terpersonalisasi (*deep learning*) di kelas. Keberhasilan ini menjadi model praktik baik tentang pemberdayaan guru melalui AI. PkM ini juga memperkuat Tri Dharma Undana dengan menyediakan basis validasi empiris bagi dosen dan pengalaman nyata (*experiential learning*) yang menguatkan profil *Edutech* mahasiswa. PkM ini sukses mentransformasi praktik mengajar guru, sehingga disarankan agar sekolah menginstitusionalisasi penggunaan Diffit dan Undana memublikasikan model pelatihan ini untuk keberlanjutan.

Kata Kunci: Diffit, Kecerdasan Buatan (AI), Kompetensi Digital Guru, Pembelajaran Berdiferensiasi, *Deep Learning*.

Abstract

Recognizing the demands of adapting to technology in the digital era, this Community Service Program (PKM) targets teachers at SMA Negeri 2 Nekamese who still face challenges in utilizing innovative applications to improve administrative efficiency and learning quality. Improving teachers' digital competency is necessary to create relevant and engaging learning experiences. Solutions are provided through workshops and hands-on mentoring focused on utilizing the Artificial Intelligence (AI)-based application, Diffit. Teachers are intensively trained to master Diffit's various features, ensuring the intelligent integration of technology as a pedagogical tool. This activity has significantly improved teacher competency. Teachers are now proficient in using Diffit to transform complex material into various differentiated learning formats (such as summaries and adaptive questions). This drastically reduced the administrative burden and encouraged the implementation of personalized learning (*deep learning*) in the classroom. This success serves as a model for good practice in empowering teachers through AI. This PkM also strengthens Undana's Tri Dharma by providing a basis for empirical validation for lecturers and real-



world experience (experiential learning) that strengthens students' Edutech profiles. This PkM successfully transformed teachers' teaching practices, so it is recommended that schools institutionalize the use of Diffit, and Undana publish this training model for sustainability.

Keywords: Diffit, Artificial Intelligence (AI), Teacher Digital Competence, Differentiated Learning, Deep Learning.

Latar Belakang

Pendidikan di era digital menuntut adaptasi dan inovasi yang berkelanjutan. Transformasi ini sangat terasa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), di mana guru memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, menarik, dan efektif.

SMAN 2 Nekamese merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di pinggiran Kota Kupang. Guru-guru di sekolah ini, perlu beradaptasi dengan teknologi yang berkembang yang memudahkan guru dalam pengerjaan administrasi mengajar. Dalam hal ini pengenalan aplikasi pembelajaran akan sangat membantu guru.

Sebagai salah satu produk teknologi, penerapan aplikasi pembelajaran memberi potensi yang sangat pesat dalam memperkaya metode dan strategi pembelajaran sehingga guru mampu untuk menerapkan proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton. Tersedianya aplikasi-aplikasi pembelajaran yang inovatif tentu akan meningkatkan pengetahuan serta memberikan pengalaman belajar siswa. Namun kenyataan di lapangan aplikasi-aplikasi pembelajaran tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan alasan belum terbiasa dan belum terampil saat menggunakan aplikasi tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi terhalang dan tidak sesuai dengan tuntutan teknologi di era digital saat ini. Oleh karena itu, perlu adanya upaya dalam meningkatkan kompetensi guru untuk pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Solusi melalui Workshop Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Diffit

1. *Workshop* harus fokus pada sesi praktik langsung. Guru tidak hanya dikenalkan pada teori, tetapi langsung mencoba menginstal, mengoperasikan, dan membuat konten sederhana menggunakan aplikasi. Misalnya, melatih penggunaan Google Classroom, Kahoot!, atau aplikasi edukasi berbasis visual/game.
2. Setelah *workshop*, grup diskusi daring dibentuk dan diadakan sesi tindak lanjut berkala. Ini menciptakan ruang bagi guru untuk berbagi praktik baik, memecahkan masalah bersama, dan saling memotivasi. Mentor atau fasilitator tetap bisa memberikan dukungan.
3. *Workshop* tidak hanya mengenalkan aplikasi, tetapi juga mengajarkan bagaimana merancang skenario pembelajaran yang mengintegrasikan aplikasi secara efektif. Contohnya, bagaimana menggunakan aplikasi untuk tes awal, media penjelasan konsep, latihan soal interaktif, atau proyek kolaboratif. Ini membantu guru melihat aplikasi sebagai alat pedagogis, bukan sekadar hiburan.



Metode Pelaksanaan

1. Demonstrasi dan Praktik Langsung (*Hands-on Practice*)
Ini adalah inti dari *workshop*. Guru akan diajak untuk secara aktif mencoba dan mengoperasikan aplikasi pembelajaran yang telah dipilih. Setiap peserta akan didampingi oleh fasilitator atau asisten saat melakukan praktik. Ini memungkinkan identifikasi dan penyelesaian masalah teknis secara individual. Peserta akan diminta untuk mencoba mengintegrasikan aplikasi dalam skenario pembelajaran sederhana, misalnya membuat materi ajar atau aktivitas menggunakan salah satu aplikasi.
2. Studi Kasus dan Berbagi Praktik Baik (*Case Study & Best Practice Sharing*)
Metode ini bertujuan untuk memperkaya wawasan guru melalui contoh nyata dan pengalaman dari sesama pendidik.
3. Sesi Tanya Jawab dan *Troubleshooting* (*Q&A and Troubleshooting*)
Sesi khusus akan dialokasikan untuk mengatasi pertanyaan, kendala teknis, atau keraguan yang muncul selama proses pelatihan. Peserta bebas mengajukan pertanyaan seputar teknis atau pedagogis terkait penggunaan aplikasi. Fasilitator akan membantu menyelesaikan masalah umum yang mungkin dihadapi guru, seperti masalah konektivitas, pengaturan aplikasi, atau fitur yang kurang dipahami.

Gambaran IPTEKS

IPTEKS yang akan menjadi fokus utama dalam *workshop* ini karena berpusat pada pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital sebagai alat bantu pedagogis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar di SMA Negeri 2 Nekamese. Ini bukan sekadar pengenalan teknologi baru, melainkan bagaimana teknologi tersebut dapat diintegrasikan secara cerdas untuk mencapai tujuan pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

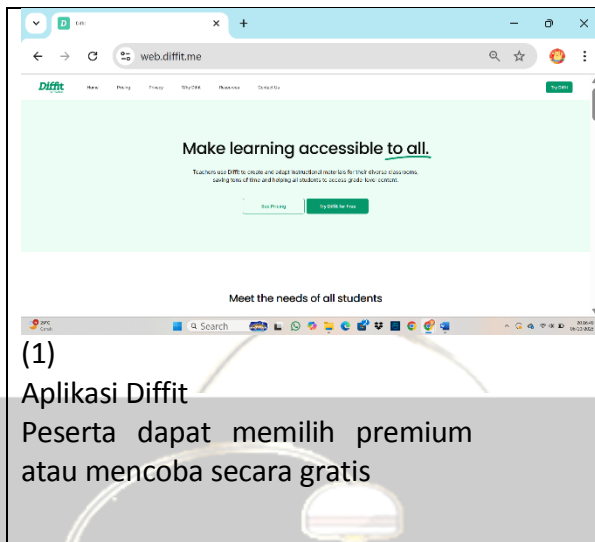
Kegiatan PkM di SMA Negeri 2 Nekamese berhasil meningkatkan kompetensi digital dan pedagogis guru secara signifikan melalui pelatihan penggunaan aplikasi Diffit (alat bantu berbasis Kecerdasan Buatan/AI).

Guru mampu menggunakan Diffit untuk mengubah materi sumber yang kompleks menjadi berbagai format bahan ajar (ringkasan, soal, kosakata) secara cepat, sehingga mengurangi waktu administrasi dan mengalokasikan waktu lebih banyak untuk interaksi mendalam dengan siswa. Penguasaan fitur Diffit (seperti *Multiple Reading Levels* dan *Question Generation*) memungkinkan guru menciptakan bahan ajar yang sangat adaptif dan berdiferensiasi. Hal ini mendorong terwujudnya pembelajaran terpersonalisasi (*personalized learning*) dan mendukung prinsip *deep learning* di kelas. Keberhasilan ini menjadi model praktik baik (*best practice*) tentang bagaimana teknologi AI dapat memberdayakan guru dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

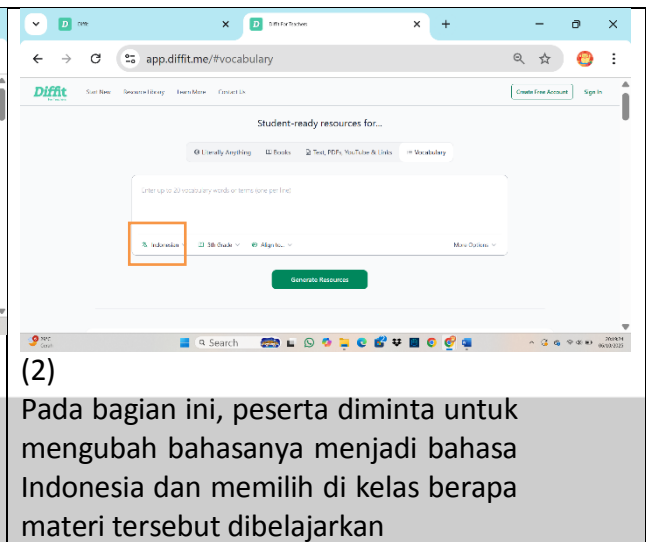
Kegiatan ini memberikan manfaat triharma yang baik. Dosen mendapatkan validasi empiris efektivitas alat AI (Diffit) di lapangan dan memperkaya materi kuliah agar lebih relevan dengan praktik nyata pendidikan digital, serta memperkuat jaringan kemitraan untuk riset kolaboratif lanjutan. Selain itu, mahasiswa



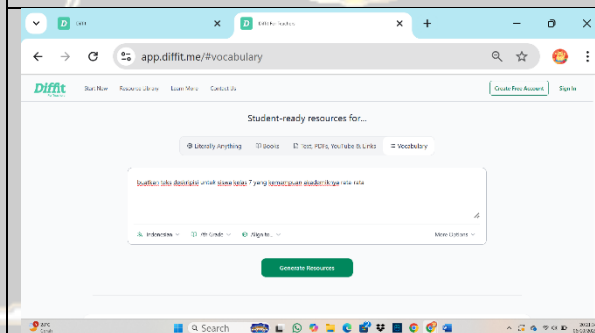
memperoleh pengalaman langsung (*experiential learning*) dalam penerapan teknologi AI untuk tujuan pedagogis, meningkatkan keterampilan lunak dan keras (desain materi diferensiasi), dan memperkuat profil lulusan yang kompetitif di bidang pendidikan.



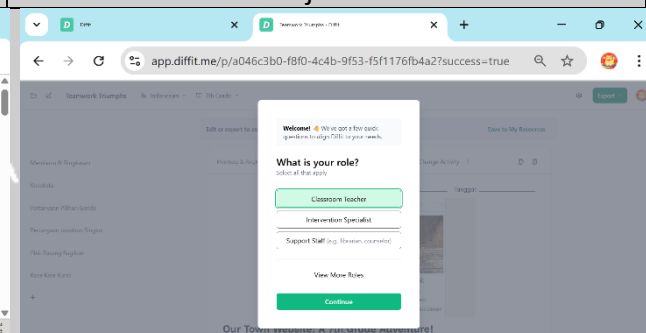
(1)
Aplikasi Diffit
Peserta dapat memilih premium atau mencoba secara gratis



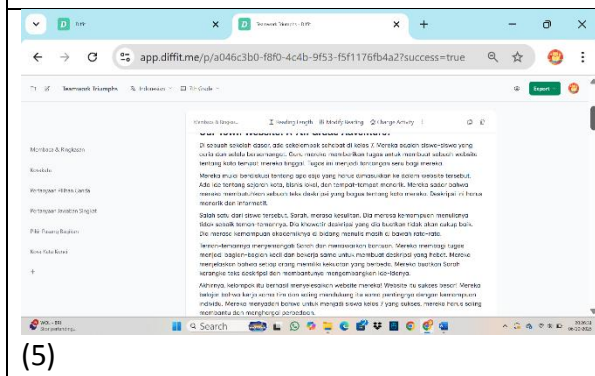
(2)
Pada bagian ini, peserta diminta untuk mengubah bahasanya menjadi bahasa Indonesia dan memilih di kelas berapa materi tersebut dibelajarkan



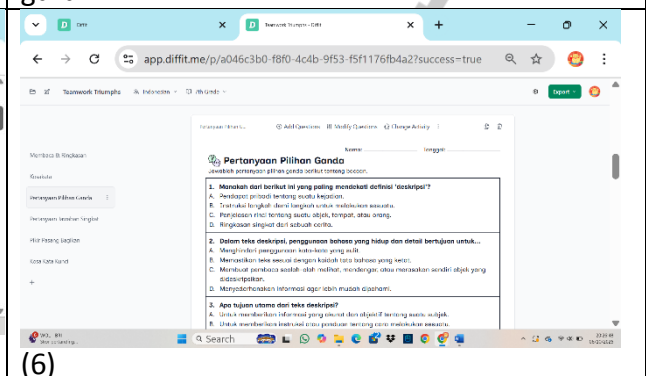
(3)
Buatkan prompt yang jelas dan terukur untuk dihasilkan oleh aplikasi diffit.



(4)
Peserta diminta untuk log ini pada aplikasi dengan menambahkan keterangan sebagai guru pada tingkat pendidikan yang sesuai dengan kondisi guru



(5)

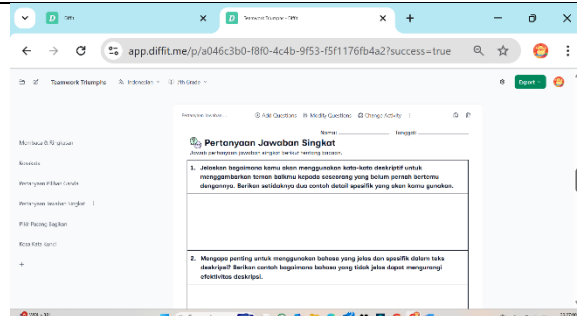


(6)



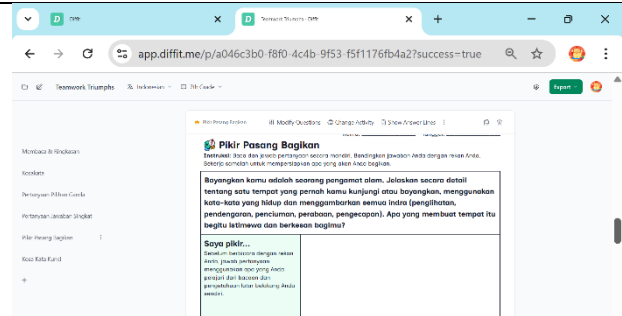
Setelah pembuatan kalimat prompt yang jelas dan terukur, aplikasi diffit akan memberikan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru.

Fitur soal pilihan ganda dari teks yang sudah dibuat (sesuai prompt).



(7)

Fitur soal jawaban singkat.



(8)

Pengayaan pada fitur pikir pasang.

Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Undana di SMA Negeri 2 Nekamese telah mencapai keberhasilan signifikan dalam mendorong transformasi pembelajaran melalui adopsi teknologi. Hasil utama dari PkM ini adalah peningkatan kompetensi digital guru yang kini mampu menggunakan aplikasi Diffit (alat bantu berbasis Kecerdasan Buatan/AI) untuk pengembangan bahan ajar. Guru tidak hanya sekadar bisa mengakses, tetapi telah menguasai berbagai fitur canggih Diffit, seperti penyederhanaan teks, ekstraksi kosakata, dan pembuatan soal otomatis.

Keberhasilan ini membawa implikasi positif ganda. Pertama, terjadi efisiensi kerja yang luar biasa, di mana waktu yang sebelumnya dihabiskan guru untuk tugas administratif kini dapat dialokasikan untuk interaksi siswa yang lebih mendalam. Kedua, terjadi inovasi pedagogis karena Diffit memungkinkan guru menyusun bahan ajar yang sangat berdiferensiasi dan terpersonalisasi—ciri utama dari deep learning—sehingga materi yang diterima siswa sesuai dengan tingkat pemahaman mereka masing-masing. Capaian ini menjadi model praktik baik (*best practice*) tentang bagaimana AI dapat memberdayakan guru di daerah.

Kegiatan ini memberikan manfaat tridharma yang relevan bagi Undana. Bagi dosen, PkM berfungsi sebagai laboratorium nyata untuk validasi teori dan model pembelajaran berbasis AI, memperkuat jaringan kemitraan, dan memperkaya bahan publikasi ilmiah. Bagi mahasiswa, mereka mendapatkan pengalaman langsung (*experiential learning*) dalam penerapan teknologi mutakhir, meningkatkan keterampilan lunak dan keras, serta menguatkan profil lulusan yang kompetitif di bidang pendidikan dan teknologi pendidikan.

Untuk menjamin keberlanjutan, disarankan bagi SMA Negeri 2 Nekamese untuk menginstitutionalisasi penggunaan Diffit dan mengadakan pelatihan internal (*peer-teaching*) rutin. Sementara itu, Undana disarankan untuk memublikasikan model pelatihan ini, menjadikannya studi kasus dalam kurikulum kuliah, dan merintis



riset kolaboratif jangka panjang guna mengukur dampak AI secara berkelanjutan pada prestasi siswa.

Referensi

- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa: Struktur Internal, Pemakaian dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim S. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung–Pustaka Setia.
- Hendrayadi S. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta–Kencana.
- Marton dan Säljö. 1998. *Approaches to learning and forms of understanding*. ____
- Moloeng L. J. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif–Edisi Revisi*. Bandung–Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta–Rineka Cipta.
- Yule, G. 2015. *The Study of Language 5th Editions*. Cambridge–University Press.

Referensi Daring

<https://app.diffit.me/p/a046c3b0-f8f0-4c4b-9f53-f5f1176fb4a2?success=true>

https://www.kompasiana.com/naningbiyati9797/6700d9c4ed6415448b4da7b3/hakikat-semantik-dan-pengajarannya-pada-jenjang-sma?page=2&page_images=1. Kupang-NTT, 2 April 2025. 04.46 Wita.

Deep Learning, Penjelasan Langsung dari Mendikdasmen Abdul Mu'ti YouTube · Sertifikasi Guru. 1 bulan lalu. <https://youtu.be/OUApLbtfZs?si=mx4NK1oSptVmVi7U> Kupang-NTT, 12 Februari 2025, 2 April 2025. 05.40 Wita.