

Pengenalan Aplikasi Agnes Sebagai Platform Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan Bagi Guru

Vina Azfiana¹, Rasvia Sukma², Ita Purnamasari³, Siti Mayang Sari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: vinaazfiana@gmail.com¹, rasviasukma95@gmail.com²,
itasari141@admin.sd.belajar.id³, mayang@bbg.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan platform pembelajaran berbasis *website*. Berbagai aplikasi pembelajaran digital dikembangkan untuk mendukung proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu platform yang mulai diperkenalkan dalam konteks pembelajaran digital adalah *Agnes* yaitu sebuah aplikasi berbasis *website* yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung aktivitas belajar dan pengelolaan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi *Agnes* sebagai platform pembelajaran digital berbasis AI, serta mendeskripsikan potensi pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Penulisan artikel ini bersifat konseptual-deskriptif, dengan mengkaji fitur, karakteristik, dan peran *Agnes* dalam pembelajaran, serta mengaitkannya dengan temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang relevan. Data diperoleh melalui studi literatur terhadap artikel dan jurnal ilmiah yang membahas penggunaan *Artificial Intelligence*, platform pembelajaran digital, dan pembelajaran berbasis website. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Agnes* memiliki karakteristik yang sejalan dengan prinsip pembelajaran digital modern, seperti fleksibilitas akses, potensi personalisasi pembelajaran, serta dukungan terhadap keterlibatan dan kemandirian belajar siswa. Integrasi teknologi AI pada platform pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih adaptif dan interaktif, serta membuka peluang bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara lebih optimal. Dengan demikian, *Agnes* dapat dipandang sebagai salah satu alternatif platform pembelajaran digital berbasis AI yang relevan untuk dikenalkan dan dikembangkan dalam konteks pendidikan saat ini.

Kata Kunci: *Agnes, Kecerdasan Buatan, Pembelajaran Berbasis Website, Pendidikan Abad ke-21, Platform Pembelajaran Digital.*

Introduction to the Agnes Application as an Artificial Intelligence-Based Digital Learning Platform for Teachers

Abstract

The development of digital technology and artificial intelligence has brought significant changes to the field of education, particularly in teaching and learning processes. The use of web-based learning media is considered a relevant strategy to improve learning quality and student engagement. This study aims to describe the implementation of the Agnes website as a digital learning medium and to analyze students' engagement and understanding during the learning process. This research employed a qualitative descriptive approach involving secondary school students. Data were collected through

classroom observation, documentation of Agnes feature usage, and students' reflections on their learning experiences. The results indicate that the use of the Agnes website increases student engagement, promotes active and independent learning, and helps students understand learning materials in a more structured manner. Furthermore, the integration of artificial intelligence features provides a more personalized and engaging learning experience. Therefore, Agnes can be considered an effective alternative digital learning medium that aligns with 21st-century educational demands.

Keywords: *Agnes, Artificial Intelligence, Website-Based Learning, 21st Century Education, Digital Learning Platform.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dipandang sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung tercapainya kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik (Agusman Aris et al., 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong penggunaan berbagai platform pembelajaran digital berbasis *website*. Platform ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu, serta mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif. (Agusman Aris et al., 2024) menegaskan bahwa teknologi berperan penting dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa melalui akses informasi yang lebih luas dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan (Rifky Lana Rahardian1, 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dan keterlibatan belajar.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran juga berkaitan erat dengan inovasi dan adaptasi institusi pendidikan terhadap perubahan zaman. (Kharismawati et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran di era digital menuntut adanya inovasi berkelanjutan serta kemampuan adaptasi guru dan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran modern.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi pembelajaran semakin berkembang melalui pemanfaatan sistem pembelajaran digital dan *e-learning*. (Luhsuryatni, 2020) menekankan bahwa sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan pembelajaran serta mendukung keberlanjutan proses belajar mengajar. Kajian ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan memiliki peran strategis dalam transformasi sistem pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) mulai diperkenalkan dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. (Muhammad Zaini Abdan, 2025) melalui kajian *systematic literature review* menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan AI dalam pendidikan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari sisi keterlibatan siswa maupun efisiensi kerja guru. AI memungkinkan pembelajaran menjadi lebih adaptif, terstruktur, dan berbasis data.

Kajian literatur yang dilakukan oleh (Muhammad Zaini Abdan, 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan AI dalam pendidikan secara sistematis memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari sisi siswa maupun guru. Integrasi teknologi dan AI memungkinkan pembelajaran menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan berbasis data, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar juga dikaji dari perspektif internasional. (Umut Akcıl1 Huseyin Uzunboylu2, 2021) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk pemanfaatan platform digital seperti Google Workspace, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila didukung oleh kesiapan guru dan desain pembelajaran yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi perlu diintegrasikan secara pedagogis, bukan sekadar digunakan sebagai alat bantu.

Konsep integrasi teknologi dalam pembelajaran juga diperkuat oleh kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang diperkenalkan oleh (Mishra & Koehler, n.d.). Kerangka ini menekankan pentingnya keseimbangan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun dikembangkan lebih awal, konsep TPACK masih relevan sebagai landasan teoretis dalam memahami integrasi teknologi pembelajaran hingga saat ini.

Dalam konteks pembelajaran modern, inovasi pembelajaran seperti *blended learning* juga menjadi bagian dari pemanfaatan teknologi pendidikan. Hajar dan (Hajar et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran konvensional dan digital mampu meningkatkan fleksibilitas serta kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Kajian global mengenai peran teknologi digital dalam pendidikan juga menunjukkan hasil yang sejalan. (Haleem et al., 2022) menegaskan bahwa teknologi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, keterlibatan siswa, serta efektivitas proses pembelajaran. Teknologi digital dipandang sebagai faktor kunci dalam transformasi sistem pendidikan di berbagai negara.

Pemanfaatan teknologi juga berkontribusi terhadap pengembangan literasi digital peserta didik. (Nur Alya & Saparuddin, 2025) menyatakan bahwa pemanfaatan blog dan jejaring sosial sebagai alat literasi digital dapat mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterampilan digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi digital.

Dalam konteks pemanfaatan AI secara lebih luas, (D. Sujatha & R. Susilkumar, 2025) menegaskan bahwa AI memiliki peran strategis dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk dalam personalisasi pembelajaran dan pengelolaan sistem pendidikan. Temuan ini diperkuat oleh (Riut Suwanti1, 2025) yang menyatakan bahwa platform pembelajaran online berbasis AI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang adaptif dan interaktif.

Lebih lanjut, (Lestariningsrum et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran dan aksesibilitas materi digital berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dan capaian akademik. Selain itu, (Suliyyem et al., 2024) menegaskan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kualitas interaksi antar peserta didik.

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak terpisahkan dari pendidikan modern. Dalam konteks ini, pengenalan platform pembelajaran digital berbasis AI menjadi langkah penting untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru.

Oleh karena itu, *Agnes* hadir sebagai platform pembelajaran berbasis *website* yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran. *Agnes* dirancang untuk membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, melakukan pengayaan konten, serta mengelola aktivitas pembelajaran secara lebih sistematis. Pengenalan *Agnes* sebagai platform pembelajaran digital berbasis AI diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai potensi pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengenalkan aplikasi *Agnes* sebagai platform pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan serta mendeskripsikan potensi pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan implementasi *website Agnes* sebagai media pembelajaran digital. (2) Menganalisis keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan *website Agnes*. (3) Mengkaji peran *website Agnes* dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis kajian deskriptif-analitis. Pendekatan ini dipilih karena artikel tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur efektivitas secara kuantitatif, melainkan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *Agnes* dalam konteks pembelajaran di sekolah. Fokus utama kajian ini adalah pada pengalaman, persepsi, dan pandangan guru terhadap penggunaan aplikasi *Agnes* sebagai platform pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan.

Pendekatan kualitatif deskriptif memungkinkan penulis untuk menggali data secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana *Agnes* dikenalkan, dimanfaatkan, serta dipersepsi oleh guru dalam mendukung pembelajaran.

Penulisan artikel ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kajian karena telah mulai mengenalkan dan memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital berbasis *website* dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan sekolah yang mendukung pemanfaatan teknologi serta karakteristik guru yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan lokasi.

Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih dua bulan, yang mencakup tahap persiapan, pengenalan aplikasi *Agnes* kepada guru, pengamatan penggunaan aplikasi, serta pelaksanaan wawancara untuk menggali pandangan dan pengalaman guru.

Subjek dalam artikel ini adalah guru-guru SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School yang berjumlah 10 orang. Guru yang menjadi subjek berasal dari latar belakang mata pelajaran yang berbeda, sehingga memberikan variasi sudut pandang mengenai

pemanfaatan aplikasi *Agnes* dalam pembelajaran. Pemilihan guru sebagai subjek didasarkan pada peran strategis guru sebagai pengguna utama aplikasi pembelajaran serta pengambil keputusan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di kelas.

Prosedur penulisan artikel ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan, meliputi penentuan fokus kajian, pengumpulan referensi terkait AI dalam pendidikan, serta penyusunan instrumen pengumpulan data. (2) Tahap Pengenalan Aplikasi, yaitu pengenalan fitur dan fungsi *Agnes* kepada guru melalui penjelasan dan demonstrasi singkat. (3) Tahap Pengamatan, yaitu pengamatan terhadap cara guru memahami dan memanfaatkan fitur *Agnes* dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (4) Tahap Wawancara, yaitu pelaksanaan wawancara semi-terstruktur kepada guru untuk menggali pandangan, pengalaman, serta persepsi mereka terhadap penggunaan *Agnes*. (5) Tahap Analisis dan Penyusunan Artikel, yaitu pengolahan data hasil observasi dan wawancara, serta penyusunan pembahasan berdasarkan temuan dan kajian teori.

Data yang digunakan dalam artikel ini terdiri atas data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) Lembar observasi pemanfaatan aplikasi *Agnes* oleh guru, (2) Panduan wawancara semi-terstruktur, (3) Dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) penggunaan aplikasi *Agnes*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: (1) Observasi, untuk mengamati aspek pemanfaatan *Agnes* oleh guru. (2) Wawancara, untuk menggali pandangan dan pengalaman guru. (3) Dokumentasi, untuk mendukung data observasi dan wawancara.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari observasi dan wawancara diklasifikasikan berdasarkan tema-tema utama yang relevan dengan tujuan penulisan, seperti kemudahan penggunaan, potensi pembelajaran, dan tantangan penggunaan *Agnes*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Pemanfaatan Aplikasi Agnes

Hasil kajian menunjukkan bahwa aplikasi *Agnes* dipandang oleh guru-guru SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School sebagai platform pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan yang memiliki potensi besar dalam mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi ini dikenalkan kepada guru sebagai sarana pendukung pembelajaran digital, khususnya dalam membantu penyusunan materi, pengayaan konten, serta pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi.

Secara umum, guru menilai bahwa *Agnes* mudah dipahami dan memiliki antarmuka yang relatif ramah pengguna. Meskipun sebagian guru masih berada pada tahap pengenalan, mereka telah mampu mengidentifikasi fungsi utama aplikasi serta potensi penggunaannya dalam pembelajaran.

Tabel Pemanfaatan Aplikasi Agnes oleh Guru

Tabel 1. Pemanfaatan Aplikasi Agnes di SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School

Aspek yang Diteliti	Indikator Pengamatan	Temuan Utama	Implikasi
Pemahaman Guru terhadap Agnes	Kemampuan guru menjelaskan fungsi, tujuan, dan peran aplikasi	Sebagian besar guru memahami Agnes sebagai platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan	Agnes relatif mudah dikenalkan dan dipahami oleh pendidik
Kemudahan Penggunaan	Kemampuan guru mengoperasikan fitur-fitur dasar aplikasi	Guru menilai Agnes memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan	Mendukung proses adopsi teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah
Potensi Pembelajaran	Pandangan guru terhadap manfaat aplikasi dalam pembelajaran	Agnes dinilai membantu perencanaan pembelajaran dan pengayaan materi	Mendukung implementasi pembelajaran digital abad ke-21
Keterlibatan Guru	Minat dan ketertarikan guru dalam menggunakan aplikasi	Guru menunjukkan ketertarikan untuk mencoba dan mengeksplorasi Agnes	Membuka peluang pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut

Berdasarkan Tabel 1, pemanfaatan aplikasi *Agnes* oleh guru di SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School menunjukkan kecenderungan positif pada hampir seluruh aspek yang diamati. Pada aspek pemahaman guru terhadap *Agnes*, sebagian besar guru telah mampu menjelaskan fungsi dasar aplikasi, tujuan penggunaannya, serta potensi penerapannya dalam konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengenalan aplikasi berjalan dengan cukup efektif, meskipun belum sampai pada tahap implementasi penuh dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan aplikasi *Agnes* sebagai platform pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan mencerminkan perkembangan integrasi teknologi AI dalam dunia pendidikan. Kecerdasan buatan tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pendukung proses pedagogis yang lebih adaptif dan efisien. (Bai et al., 2022) menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk mendukung peran pendidik, khususnya dalam perencanaan pembelajaran dan pengelolaan sumber belajar digital. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian yang menunjukkan bahwa guru memandang *Agnes* sebagai alat bantu yang mendukung aktivitas pembelajaran.

Peran AI dalam pembelajaran modern juga berkaitan dengan kemampuannya dalam mendukung fleksibilitas dan pengayaan pembelajaran. (Hwang et al., 2020) menjelaskan bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran adaptif serta penyediaan sumber belajar yang lebih variatif. Dalam konteks ini, *Agnes* berpotensi menjadi platform yang membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, penggunaan AI dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari konteks perkembangan teknologi pendidikan secara historis dan kebijakan. (Williamson et al., 2020)

menekankan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan perlu dipahami sebagai bagian dari transformasi digital yang lebih luas, yang menuntut kesiapan pedagogis dan pemahaman kritis dari pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Agnes* perlu diiringi dengan pemahaman guru terhadap fungsi, manfaat, dan batasan teknologi AI.

Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan AI dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan dukungan institusional. (Al-Samarraie et al., 2025) menegaskan bahwa kompetensi digital guru dan pendampingan yang memadai menjadi faktor penting dalam implementasi AI di pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan *Agnes* perlu disertai dengan strategi pengembangan kompetensi guru agar pemanfaatannya dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Aspek keterlibatan guru menunjukkan adanya minat dan antusiasme untuk mencoba aplikasi *Agnes*. Meskipun sebagian guru masih berada pada tahap eksplorasi, ketertarikan ini menjadi modal awal yang penting bagi pengembangan pemanfaatan teknologi AI di lingkungan sekolah. Dengan demikian, hasil tabel pemanfaatan ini menegaskan bahwa *Agnes* memiliki potensi yang baik untuk dikenalkan dan dikembangkan lebih lanjut di SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School.

Hasil Wawancara Guru

Wawancara dilakukan terhadap 10 guru dengan fokus yang berbeda-beda untuk memperoleh gambaran yang komprehensif.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara Guru

Guru	Fokus Wawancara	Ringkasan Temuan
G1	Pemahaman terhadap aplikasi	<i>Agnes</i> dipahami sebagai platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan
G2	Kemudahan penggunaan	Antarmuka aplikasi dinilai sederhana dan mudah dipahami
G3	Manfaat dalam pembelajaran	Aplikasi membantu guru dalam perencanaan dan pengembangan materi
G4	Potensi pengembangan	<i>Agnes</i> memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut
G5	Kesesuaian dengan kurikulum	Aplikasi dinilai relevan dengan pembelajaran modern
G6	Tantangan penggunaan	Diperlukan proses pembiasaan pada tahap awal penggunaan
G7	Dukungan teknologi	Penggunaan aplikasi memerlukan pendampingan teknis
G8	Minat pemanfaatan	Guru menunjukkan ketertarikan untuk mencoba dalam pembelajaran
G9	Dampak terhadap kinerja guru	Aplikasi membantu meningkatkan efisiensi kerja guru
G10	Pandangan umum	<i>Agnes</i> dipandang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran

Ringkasan hasil wawancara menunjukkan bahwa secara umum guru memiliki pandangan positif terhadap aplikasi *Agnes*. Guru menilai bahwa aplikasi ini relevan dengan

kebutuhan pembelajaran di era digital dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. Kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka yang sederhana, serta potensi pemanfaatannya dalam perencanaan pembelajaran menjadi poin utama yang sering disampaikan oleh responden.

Makna temuan wawancara mengindikasikan bahwa *Agnes* tidak hanya dipandang sebagai aplikasi teknologi semata, tetapi juga sebagai sarana pendukung profesionalisme guru. Guru merasa bahwa keberadaan aplikasi berbasis AI seperti *Agnes* dapat membantu meningkatkan efisiensi kerja, memperluas wawasan terkait teknologi pendidikan, serta mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan digital. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pengenalan AI di lingkungan sekolah memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kesiapan guru menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Selain itu, wawancara juga mengungkap adanya tantangan, khususnya terkait kebutuhan pendampingan teknis dan pembiasaan awal. Guru menyadari bahwa pemanfaatan *Agnes* secara optimal memerlukan waktu, pelatihan, dan dukungan institusional. Makna temuan ini menunjukkan pentingnya peran sekolah dalam menyediakan dukungan berkelanjutan agar teknologi AI dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Pembahasan Hasil Wawancara

Pembahasan hasil wawancara menunjukkan bahwa persepsi positif guru terhadap *Agnes* dipengaruhi oleh kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pembelajaran modern. Guru memandang *Agnes* sebagai inovasi yang dapat membantu mereka dalam menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan (Riut Suwanti1, 2025) yang menyatakan bahwa penerimaan guru terhadap platform AI sangat ditentukan oleh persepsi manfaat dan relevansi aplikasi tersebut.

Guru juga menekankan bahwa *Agnes* berpotensi menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran. Dengan bantuan teknologi AI, guru dapat lebih mudah menyusun materi yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini mendukung pandangan OECD (2020) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

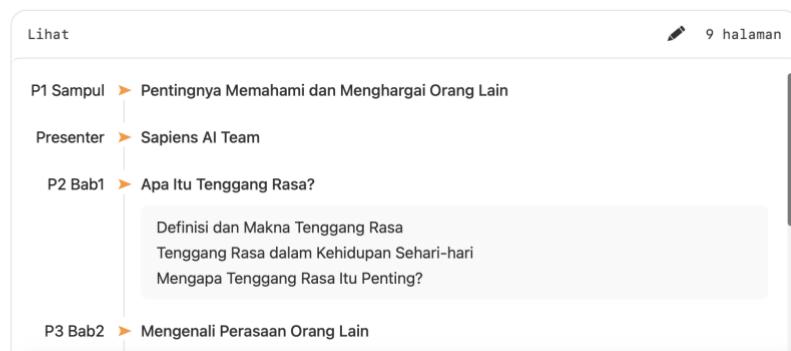
Di sisi lain, hasil wawancara mengungkap bahwa tantangan utama dalam pemanfaatan *Agnes* adalah keterbatasan pengalaman guru dalam menggunakan teknologi AI. Oleh karena itu, guru berharap adanya pelatihan dan pendampingan lanjutan. Pembahasan ini menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada kualitas aplikasi, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia yang menggunakannya.

Dokumentasi Penggunaan AGNES

Agnes

Buatkan slide presentasi untuk materi tenggang rasa untuk siswi SMP

Tentu, saya akan membantu Anda membuat kerangka slide presentasi tentang **Tenggang Rasa untuk Siswa SMP**. Presentasi ini akan dirancang untuk mudah dipahami dan menarik bagi audiens Anda. Berikut adalah kerangka presentasi yang mencakup pendahuluan, inti materi, dan penutup:



Gambar 1. Tampilan Antarmuka Aplikasi Agnes

The screenshot shows a presentation slide titled 'Tenggang Rasa: Menjalin Harmoni dalam Perbedaan'. The slide features a central handshake icon surrounded by five smaller circular icons depicting various interactions between people. The text 'TENGGANG RASA' is at the bottom. The right side of the screen shows a sidebar with a list of 9 slides labeled 'Using Tool | Slide X Ready'.

Gambar 2. Contoh Pemanfaatan Fitur Agnes oleh Guru

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Agnes* merupakan platform pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan yang memiliki potensi besar untuk dikenalkan dan dikembangkan di lingkungan pendidikan. Guru-guru di SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School menunjukkan persepsi yang positif terhadap *Agnes*, baik dari segi kemudahan penggunaan, relevansi dengan pembelajaran modern, maupun potensi pemanfaatannya sebagai media pendukung pembelajaran.

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengenalan *Agnes* dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi teknologi dan kesiapan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Aplikasi ini dipandang mampu membantu guru dalam perencanaan pembelajaran, pengayaan materi, serta efisiensi kerja, meskipun pemanfaatannya masih berada pada tahap pengenalan dan eksplorasi.

Selain itu, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan institusional dalam pemanfaatan teknologi AI di sekolah. Dukungan tersebut meliputi penyediaan pelatihan, pendampingan teknis, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya dukungan yang memadai, *Agnes* berpotensi untuk diintegrasikan secara lebih luas dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, artikel ini memberikan gambaran konseptual mengenai pemanfaatan aplikasi *Agnes* dari perspektif guru. Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi sekolah dan pendidik yang ingin mengenal serta mengembangkan pemanfaatan platform pembelajaran berbasis AI sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, I. P., & Bali, P. M. (2024). *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SAINS INDONESIA Evaluasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Canva*. 7.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- gusman Aris, A., Hana Pebriana, P., Judijanto, L., Ramadhona, R., Citrawati Lestari, N., Muzayyin Maq, M., Wira Bhakti Makassar, U., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., Jakarta, I., & Agama Kota Palembang, K. (2024). *THE ROLE OF TECHNOLOGY TO ENHANCE LEARNING AWARENESS IN SCHOOLS: LITERATURE REVIEW*. 5(1), 449–454. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Al-Samarraie, H., Sarsam, S. M., Alzahrani, A. I., & Aldowah, H. (2025). Exploring sentiments and topics in Extended Reality learning environments: A comparative study. *PLOS ONE*, 20(7 July). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0327311>
- Bai, J. Y. H., Zawacki-Richter, O., Bozkurt, A., Lee, K., Fanguy, M., Cefa Sari, B., & Marin, V. I. (2022, September 26). *Automated Essay Scoring (AES) Systems: Opportunities and Challenges for Open and Distance Education*. <https://doi.org/10.56059/pcf10.8339>
- D. Sujatha, & R. Susilkumar. (2025). A Complete Review of Artificial Intelligence Tools in Various Fields in Education. *International Journal of Advanced Research and Interdisciplinary Scientific Endeavours*, 2(5), 657–660. <https://doi.org/10.61359/11.2206-2526>
- Hajar, S., Sukma Risalahwati, D., & Shahibul Muttaqin, M. (2024). *Inovasi Blended Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. <https://doi.org/10.12345/novara.v1i2.326>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

- Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in Education. In *Computers and Education: Artificial Intelligence* (Vol. 1). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.caecai.2020.100001>
- Kharismawati, I., Fadil Djamali, M., Nurvicalesti, N., Mukhlisin, H., Indah Prasasti, T., Sari, S., Rachman, A., Maulana Jamaludin, G., Hajar Larekeng, S., Arinda, F., Anggraeni, S., Adika, D., Yuliyanto Nugroho, A., Aprima, D., Septantiningtyas, N., Made Aditya Dharma, I., Huzaini, D., Van Der Krogt, H., & Putri Kistiani, D. (2024). *Pembelajaran di Era Digital Teknologi, Inovasi, dan Adaptasi PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Lestariningrum, A., Ausat, A. M. A., Wanof, M. I., Pramono, S. A., & Syamsuri, S. (2024). The Impact of AI Use in Learning and Digital Material Accessibility on Students' Academic Achievement through Technology Engagement as A Mediating Variable : The Perspective of Theory of Planned Behaviour and UTAUT Theory. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(4), 1317. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.12896>
- Luhsuryatni. (2020). [eprints.universitassuryadarma.ac.id:6142:2/607-1145-1-SM%20JSI](https://eprints.universitassuryadarma.ac.id/6142/2/607-1145-1-SM%20JSI.pdf).
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (n.d.). *Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge*.
- Muhammad Zaini Abdan, J. N. U. E. L. H. (2025). [https://media.neliti.com/media/publications/620285-systematic-literature-review-the-effect-907db40d](https://media.neliti.com/media/publications/620285-systematic-literature-review-the-effect-907db40d.pdf).
- Nur Alya, V., & Saparuddin, M. (2025). *Blog dan Jejaring Sosial sebagai Alat Literasi Digital untuk Pembelajaran Mandiri*. <https://doi.org/10.64093/novara.v2i1.446>
- Rifky Lana Rahardian1, T. R. A.-I. I. B. A. S. R. N. (2024). 521-Other-3641-1-10-20250304.
- Riut Suwanti1, S. C. S. Y. S. A. (2025). *Peran Platform Pembelajaran Online Berbasis AI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pendidikan Digital*.
- Suliym, M., Hanafi, I., & Trianung Djoko Susanto, T. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. In *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Issue 1). Online.
- Umut Akcıl1 Huseyin Uzunboylu2, 1 2 * and Elanur Kinik1,*. (2021). *Integration of Technology to Learning-Teaching Processes and Google Workspace Tools: A Literature Review* | MDPI.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. In *Learning, Media and Technology* (Vol. 45, Issue 2, pp. 107–114). Routledge. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>.