

AI-Based Teaching Material: Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Untuk Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang

Indra Simanungkalit^{1*}, Budiyo², Tri Astuti³, Khairul Arifin⁴,
Christian Arief Jaya⁵, Basuki Sulistio⁶

¹⁻⁶ Universitas Negeri Semarang

* indrasimanungkalit@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Tuntutan reformasi pendidikan mewajibkan guru untuk menguasai keterampilan literasi digital sebagai fondasi utama dalam pedagogi abad ke-21. Namun, di Sekolah Dasar Sambirejo 02, ditemukan fakta bahwa seluruh guru masih dominan bergantung pada buku teks konvensional dan sama sekali belum mengadopsi teknologi Kecerdasan Buatan untuk pengembangan bahan ajar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para guru di sekolah tersebut, secara spesifik dalam membuat bahan ajar inovatif berbasis Kecerdasan Buatan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan literasi digital. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini pendekatan edukatif dan partisipatif. Tahapan kegiatan yang dilakukan mulai dari penyampaian materi, pendampingan hingga kegiatan demonstrasi pembuatan bahan ajar berbentuk video berbasis *artificial intelligence*, hingga kegiatan pendampingan pembuatan produk. Hasil dari kegiatan ini yaitu para guru dapat meningkatkan literasi digital dan membuat bahan ajar berbentuk video berbasis *artificial intelligence*. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini menggunakan *pretest-posttest* serta *rubrik penilaian produk*. Evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir sesi menggunakan kuesioner.

Kata Kunci: *digital, literacy, teaching, material, AI*

Pendahuluan

Tuntutan reformasi pendidikan yang diinisiasi oleh gelombang Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah menetapkan peningkatan kualifikasi dan kompetensi guru sebagai imperatif utama dalam sistem pendidikan (Suwandi, M & Permatasari, C, 2024). Penguasaan literasi digital bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan fondasi mutlak dalam konteks pedagogi abad ke-21. Literasi digital didefinisikan secara komprehensif, mencakup kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, mengintegrasikan, dan memproduksi informasi digital secara kritis (Kurnia dalam Juwariyah et al., 2023). Kompetensi inilah yang kini menjadi kunci bagi guru untuk mengelola pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi pelajar saat ini. Berdasarkan hasil analisis situasi yang kami laksanakan pada bulan Januari 2025 di SD Sambirejo II, Kabupaten Semarang, ditemukan adanya diskrepansi signifikan antara standar kompetensi digital yang dituntut dengan realitas praktik pengajaran. Data kuantitatif yang

<https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1690>

dihimpun melalui angket daring dan wawancara mengindikasikan bahwa guru-guru di SD Sambirejo II belum terbiasa mengkreasi media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa 100% guru secara dominan masih menggunakan buku teks konvensional, sehingga menunjukkan minimnya variasi media digital yang diimplementasikan dalam kelas. Kesenjangan ini menguatkan urgensi intervensi, sebab rendahnya literasi digital guru berpotensi menghambat upaya sekolah mencapai tujuan pendidikan yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka (Aminuddin et al, 2024). Kesenjangan ini semakin teridentifikasi dalam adopsi teknologi mutakhir: pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) generatif, seperti ChatGPT, untuk pengembangan bahan ajar berada pada angka nol persen (0%). Rendahnya adopsi ini mencerminkan kompetensi guru yang terbatas dalam pemanfaatan teknologi cerdas untuk efisiensi dan peningkatan kualitas materi. Persoalan mendasar berupa kurangnya pengetahuan dan keterampilan praktis guru terkait aplikasi AI dalam pembelajaran menjadi hambatan utama yang perlu segera diatasi, terutama untuk mendukung peningkatan kompetensi guru di daerah rural (Naila et al., 2023).

Kegagalan guru di SD Sambirejo II dalam mengadopsi dan memanfaatkan AI secara efektif akan berdampak signifikan pada kualitas lulusan. Siswa sekolah dasar saat ini adalah bagian dari "Generasi Alpha" yang membutuhkan guru yang mampu beradaptasi dan berinovasi. Jika guru tetap bergantung pada metode dan media konvensional, hal ini akan menciptakan *digital divide* antara lingkungan belajar siswa dengan realitas sosial teknologi mereka, yang secara langsung menghambat pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills—HOTS*) yang sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah (Naila et al., 2023). Oleh karena itu, investasi pada pelatihan AI bukan hanya tentang peningkatan keterampilan guru, tetapi juga tentang mitigasi risiko ketidakrelevanan pendidikan yang diterima siswa di era disrupsi. Guna memecahkan persoalan mendasar terkait minimnya inovasi dan keterampilan digital, program pengabdian ini mengusulkan solusi terstruktur, yaitu peningkatan kemampuan literasi digital guru SD Sambirejo II untuk menciptakan bahan ajar berbentuk video berbasis *artificial intelligence* yang dapat digunakan dalam kondisi apa pun Fauziyyah dalam (Nugroho et al., 2021).

Program kerja ini diimplementasikan melalui tiga rangkaian kegiatan utama. Pertama, penyampaian materi berupa konsep dan manfaat AI dalam pembelajaran di kelas dalam konteks Kurikulum Merdeka. Kedua, Pelatihan dan Pendampingan intensif yang berfokus pada praktik pembuatan Bahan Ajar inovatif, secara spesifik menggunakan platform AI generatif yang mampu memproduksi konten audiovisual yang efisien, seperti Heygen. Ketiga, program ini didukung dengan sesi pendampingan daring yang berkelanjutan untuk memastikan transfer pengetahuan yang optimal. Adopsi *Artificial Intelligence* (AI) dalam lingkungan pendidikan dasar merupakan strategi andal yang didukung oleh landasan teoretis mutakhir. AI terbukti efektif dalam mendukung ekosistem pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam edukasi secara fundamental mendukung prinsip personalisasi pembelajaran, yang memungkinkan guru menghasilkan materi ajar adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan kognitif siswa secara individual.

Secara pedagogis, penelitian menunjukkan bahwa AI dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa (Sofyan, 2025) dan mendorong pengembangan pemikiran kritis. Selain manfaat yang dirasakan siswa, AI juga

memberikan efisiensi yang signifikan bagi guru. Dengan mengintegrasikan AI, guru mampu menciptakan konten Bahan Ajar yang beragam dan interaktif dalam waktu produksi yang jauh lebih singkat (Andriani & Numertayasa, 2024). Keandalan ini memperkuat justifikasi bahwa implementasi AI melalui pelatihan pembuatan Bahan Ajar merupakan solusi yang tepat, relevan, dan berkontribusi secara substantif dalam penciptaan pembelajaran berkualitas.

Kegiatan pengabdian ini merupakan manifestasi tanggung jawab Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam mentransfer inovasi IPTEKS kepada masyarakat). Keterlibatan tim dosen yang memiliki kepakaran di bidang Teknologi Pendidikan dan Kurikulum menjamin bahwa solusi yang ditawarkan memiliki landasan teoritis yang kuat dan praktik implementasi yang teruji secara akademis. Melalui program ini, perguruan tinggi berperan aktif dalam memperkecil kesenjangan digital antara satuan pendidikan di kota dan di daerah, sekaligus memastikan bahwa guru di SD Sambirejo II mendapatkan akses terhadap pengembangan profesional yang setara dengan tuntutan era digital. Berdasarkan permasalahan mitra dan justifikasi keandalan solusi yang diajukan, tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan literasi digital guru SD Sambirejo II dalam mengkreasi Bahan Ajar berbasis AI. Manfaat yang diharapkan meliputi: Pertama, peningkatan mutu dan variasi pembelajaran di kelas melalui terciptanya karya inovatif dan penguasaan teknologi. Kedua, hasil kegiatan ini akan mendukung profesionalisme guru serta berkontribusi pada upaya peningkatan literasi digital siswa yang selaras dengan kebutuhan generasi alfa, sekaligus menciptakan ekosistem sekolah yang lebih adaptif terhadap teknologi.

Metode Pelaksanaan

Metode pada kegiatan ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif dengan melibatkan secara langsung guru-guru di SD Sambirejo 02. Metode edukatif adalah pendekatan yang menekankan pada pemberian pengetahuan kepada peserta pelatihan terkait suatu topik Sedangkan pendekatan partisipatif adalah pendekatan yang melibatkan peserta secara aktif dalam seluruh proses kegiatan serta pelatihan yang berpusat pada peserta (Alisalman, 2022). Peserta kegiatan dalam kegiatan pelatihan ini berjumlah sepuluh orang guru. Tim pelaksana pengabdian terdiri dari satu orang dosen penerjemah yaitu Indra Simanungkalit, M.Pd, dua orang dosen memberikan demonstrasi membuat bahan ajar berupa video AI serta tiga orang mahasiswa yang membantu dalam mendokumentasikan kegiatan dan operator layar. Teknik pengambilan data pada kegiatan pengabdian ini menggunakan *pretest & posttest* berjumlah 10 butir soal pilihan ganda guna mengukur kemampuan awal dan akhir dari peserta pelatihan terkait pemahaman tentang literasi digital. Ada 4 aspek yang akan diukur melalui soal *pretest* dan *posttest* meliputi; (1) keterampilan literasi digital, (2) etika literasi digital, (3) keamanan literasi digital, dan (4) budaya literasi digital (Azanda et al, 2024). Daftar pertanyaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta pelatihan sebagai berikut ;

Nama :
NIP :

SOAL PENGETAHUAN LITERASI DIGITAL

- Saat mencari informasi untuk tugas sekolah, Budi menemukan artikel dari blog anonim (tanpa penulis jelas) dan artikel dari situs web resmi lembaga pemerintah. Tindakan kecakapan digital (digital skills) yang tepat bagi Budi adalah...
A. Memilih artikel blog karena biasanya bahasa yang digunakan lebih santai dan mudah dibaca.
B. Menggunakan kedua artikel sebagai referensi tanpa perlu repot
C. Memilih artikel dari situs resmi pemerintah karena informasi tersebut kredibel dan dapat
- Penerapan nilai-nilai kebangsaan dan Pancasila di ruang digital merupakan bagian dari pilar budaya digital (digital culture). Hal ini dapat ditunjukkan dengan cara...
A. Membagikan setiap informasi yang masuk agar masyarakat cepat tahu.
B. Membuat konten yang mempromosikan pariwisata lokal dan keragaman budaya daerah
C. Menghina karya orang lain yang tidak sejalan dengan pandangan pribadi.
- Seseorang membagikan foto memalukan temannya di grup obrolan tanpa izin. Tindakan ini merupakan bentuk pelanggaran terhadap pilar literasi digital, yaitu...
A. Digital Safety (Keamanan Digital)
B. Digital Culture (Budaya Digital)
C. Digital Ethics (Etika Digital)
- Anda menerima pesan singkat berisi tautan (link) yang menyatakan bahwa Anda memenangkan undian jutaan rupiah dari sebuah bank, padahal Anda tidak memiliki rekening di bank tersebut. Langkah paling aman berdasarkan prinsip keamanan digital (digital safety) adalah...
A. Mengklik tautan tersebut sekadar untuk melihat apakah pesannya asli
B. Mengabaikan pesan tersebut dan segera memblokir nomor pengirimnya.
C. Meneruskan pesan tersebut ke grup keluarga agar mereka juga bisa ikut undian.
- Kemampuan individu untuk mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras maupun peranti lunak teknologi komunikasi, seperti menggunakan mesin pencari (search engine) secara efektif, termasuk dalam pilar...
A. Etika Digital
B. Kecakapan Digital
C. Keamanan Digital
- Saat membuat konten video untuk YouTube, Rina menggunakan lagu latar milik musisi terkenal tanpa meminta izin atau mencantumkan sumber. Dari segi etika digital, tindakan Rina disebut dengan...
A. Kebebasan berekspresi
B. Kolaborasi konten
C. Plagiarisme atau pelanggaran hak cipta
- Jejak digital (digital footprint) adalah rekaman aktivitas seseorang di internet yang sulit dihilangkan. Sebagai warga digital yang berbudaya, cara terbaik mengelola jejak digital adalah...
A. Membuat akun palsu (anonim) agar bisa bebas berkomentar tanpa ketahuan.
B. Kolaborasi konten
C. Menghapus akun media sosial secara berkala setiap kali selesai membuat status
- Salah satu cara menjaga keamanan akun (digital safety) dari ancaman peretasan adalah dengan mengaktifkan fitur keamanan ganda. Fitur yang meminta kode verifikasi tambahan selain kata sandi ini dikenal dengan istilah...
A. Search Engine Optimization (SEO)
B. Two-Factor Authentication (2FA)
C. Virtual Private Network (VPN)
- Dalam sebuah forum diskusi daring, terjadi perdebatan panas yang mulai menarah pada ujaran kebencian. Sikap yang menunjukkan penerapan etika digital yang baik adalah...
A. Membagikan cuplikan layar perdebatan tersebut ke platform lain agar viral.
B. Ikut menyerang pihak yang pandangannya berbeda untuk membela teman
C. Menenangkan suasana dan mengingatkan kembali anggota grup tentang aturan komunikasi yang sopan.
- Jika anda menemukan sebuah berita sensasional di media sosial yang memicu amarah namun belum jelas sumber dan kebenarannya (berpotensi hoaks), tindakan kecakapan digital yang paling tepat adalah...
A. Langsung membagikan berita tersebut ke grup keluarga agar mereka waspada.
B. Meninggalkan komentar kasar pada akun pengunggah berita.
C. Menyimpan berita tersebut untuk diri sendiri dan memercayai sepenuhnya.

Gambar 1. Soal Pretest & Posttest

Kegiatan ini juga menggunakan instrumen penilaian produk guna melihat kualitas produk yang dikembangkan oleh peserta pelatihan. Berikut rubrik penilaian produk bahan ajar berupa video berbasis AI.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Produk

Aspek & Indikator	Skor Penilaian					Bobot (%)
	Tidak Sesuai (0-20)	Kurang Sesuai (21-40)	Cukup Sesuai (41-60)	Sesuai (61-80)	Sangat Sesuai (81-100)	
Materi						25
Kesesuaian Kurikulum & Tujuan						
Kontekstual & Relevan						
Desain Pembelajaran						25
Sistematika Penyampaian						
Durasi yang Proporsional						
Kualitas Audio						25
Kejernihan Suara (Narasi)						
Penggunaan Musik Latar						
Kualitas Visual dan Teknis						25
Kualitas Gambar & Pencahayaan						
Pengeditan (Editing) & Transisi)						
Penggunaan Grafis/Animasi						

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini terdiri dari atas tiga tahapan yakni penyampaian materi, sesi tanya-jawab dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis AI. Ketiga tahapan tersebut dirancang selama tiga jam, difokuskan pada peningkatan pengetahuan dan kemampuan Literasi Digital guru-guru di SD Sambirejo 02 Kabupaten Semarang.

Tahap Persiapan

Observasi awal dilaksanakan oleh Ketua tim pengabdian dengan mengunjungi SD Sambirejo 02 pada tanggal 25 Februari 2025. Kunjungan tersebut bertujuan untuk mengetahui lokasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Pada saat kunjungan ketua tim meminta izin kepada kepala sekolah yaitu Ibu Ika Haryuni, S.Pd untuk dapat melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pertemuan ini menghasilkan kesimpulan bahwa guru-guru di SD Sambirejo 02 membutuhkan sebuah pelatihan terkait peningkatan keterampilan literasi digital untuk membuat bahan ajar berbentuk video agar efektif dalam pembelajaran.

Ketua tim membagi materi sesuai dengan jenis kepakaran yang dimiliki oleh anggotanya berdasarkan topik yang telah disepakati. Bapak Indra Simanungkalit, M.Pd akan memberikan materi terkait apa itu *artificial intelligence*, jenis-jenis platform AI dan manfaat AI dalam pembelajaran serta memberikan pelatihan membuat lagu dengan memanfaatkan Suno AI. Bapak Khairul Arifin, M.Pd memberikan kegiatan pendampingan terkait penggunaan platform Educaplay, sedangkan Ibu Tri Astuti, M.Pd memberikan pendampingan dalam membuat bahan ajar video menggunakan platform Heygen. Materi ini didukung oleh kajian literatur dan sumber-sumber ilmiah berupa artikel, ebook, dan berita di media massa.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan pemberitahuan melalui pesan WhatsApp terkait dengan apa saja yang perlu dipersiapkan untuk mengikuti pelatihan ini. Pihak sekolah memberikan respons yang sangat positif sehingga kegiatan pelaksanaan berjalan lancar. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring, sebelum sesi pertama, Tim Kegiatan Pelatihan memberikan 10 soal *pretest* kepada seluruh peserta pelatihan. Pengerjaan *pretest* dikerjakan selama 15 menit. Setelah itu, penyampaian materi pada sesi pertama yaitu terkait pengertian literasi digital, empat kompetensi literasi digital, pengertian serta manfaat *artificial intelligence* serta jenis-jenis platform AI yang akan digunakan dalam pelatihan. Pelaksanaan kegiatan pertama ini dilakukan oleh Indra Simanungkalit, M.Pd.

Sesi selanjutnya yaitu tanya-jawab, di mana dalam sesi ini ada peserta yang bertanya terkait spek laptop yang baik untuk digunakan dalam pelatihan ini. Pada dasarnya, beberapa guru sudah mengetahui terkait dengan general AI yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti ChatGPT dan Gemini akan tetapi untuk platform Heygen, Suno AI dan Educaplay belum pernah diketahui dan didapatkan dari pelatihan mana pun.

Setelah penyampaian materi, tim pengabdian yaitu Tri Astuti, M.Pd melakukan demonstrasi pemanfaatan platform Heygen di mana platform ini digunakan untuk membuat video sebagai bahan ajar. Peserta harus *registered* terlebih dahulu dengan

menggunakan email dan *password* yang sudah dimiliki di akun Google. Setelah itu peserta diminta kembali ke lama Heygen dan klik login. Video yang akan dibuat terdiri dari beberapa *scene*, di mana *scene* ini terdapat *avatar* yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan peserta pelatihan. Para peserta pelatihan diminta untuk membuat konten pembelajaran dimulai dari kata pembuka, tujuan pembelajaran dan penyampaian materi sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing peserta.

Selanjutnya Khairul Arifin, M.Pd memberikan demonstrasi kembali mengenai platform lanjutan yaitu Suno AI dan Educaplay. Platform Suno AI digunakan untuk membuat lagu di mana lirik lagu diperoleh dengan memanfaatkan general AI seperti ChatGPT yang kemudian di *copas* ke dalam platform Suno AI. Sedangkan platform Educaplay digunakan untuk membuat latihan soal di tengah konten video sedang berlangsung. Pada sesi ini, peserta diminta untuk membuat bahan ajar berbentuk video singkat sesuai dengan materi yang diampu oleh para guru di SD Sambirejo 02. Pembuatan produk Bahan Ajar oleh peserta pelatihan dilakukan sekitar 20 menit. Produk yang telah dikembangkan kemudian diberikan penilaian oleh tim pengabdian. Setelah pembuatan produk telah selesai kemudian peserta pelatihan mengerjakan *posttest* sejumlah 10 butir soal.



Gambar 2. Foto Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari para peserta pelatihan di atas, kegiatan pengabdian ini dikatakan berhasil karena sebelumnya guru belum mengetahui cara mengembangkan bahan ajar saat mengajar, masih sering menggunakan video, *power point* dan buku teks. Pemanfaatan AI nantinya dapat meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pemanfaatan AI dapat memberikan peningkatan literasi digital tetapi juga mempercepat era digital yang berkelanjutan (Pardede et al., 2024). Pelatihan ini bertujuan untuk memudahkan guru mempersiapkan bahan ajar. Setelah mempelajari beberapa platform AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, para guru SD Sambirejo 02 mengalami peningkatan keterampilan Literasi digital untuk membuat bahan ajar berupa video AI. Pelatihan ini tidak hanya secara teoritis

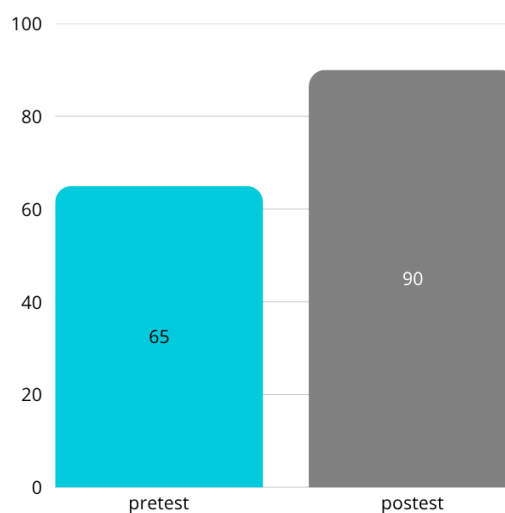
meningkatkan pemahaman akan tetapi juga membantu guru dalam merancang pembelajaran (Wiguna et al., 2025).

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian di SD Sambirejo 02 telah dilaksanakan dengan melibatkan satu orang kepala sekolah dan sembilan orang guru dengan total sepuluh orang peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 3 sesi mulai dari penyampaian materi terkait literasi digital dan *artificial intelligence*, pelatihan pembuatan bahan ajar berbentuk video dan juga kegiatan pendampingan guru dalam membuat produk. Beberapa hasil yang didapatkan dari kegiatan ini sebagai berikut.

Peningkatan Skor Pemahaman Literasi Digital

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh 10 orang Guru dan sekaligus Kepala sekolah, telah terjadi peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada skor *pretest* 65 menjadi 90 pada skor *posttest*, di mana telah terjadi peningkatan pemahaman terkait literasi digital.



Gambar 3. Hasil Pretest & Posttest

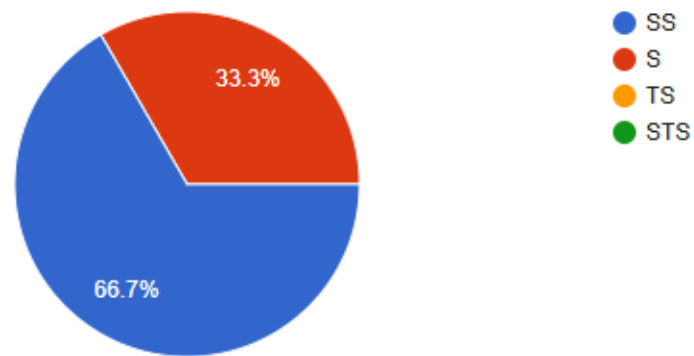
Penilaian Produk Bahan Ajar berbentuk Video Berbasis AI

Berdasarkan hasil implementasi kegiatan pengabdian, evaluasi terhadap produk bahan ajar berbentuk video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dilakukan untuk mengukur kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan produk yang dihasilkan melalui pelatihan guru Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang. Dilihat dari hasil penilaian produk menunjukkan bahwa 50% (lima orang guru) mendapatkan skor 90 dengan kategori sangat sesuai, 50% atau lima orang guru mendapatkan skor 80 dengan kategori sesuai. Penilaian ini didasarkan pada keunggulan penyampaian materi, desain pembelajaran, kejelasan audio, kualitas visual dan teknis. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan ini berhasil.

Evaluasi Kegiatan

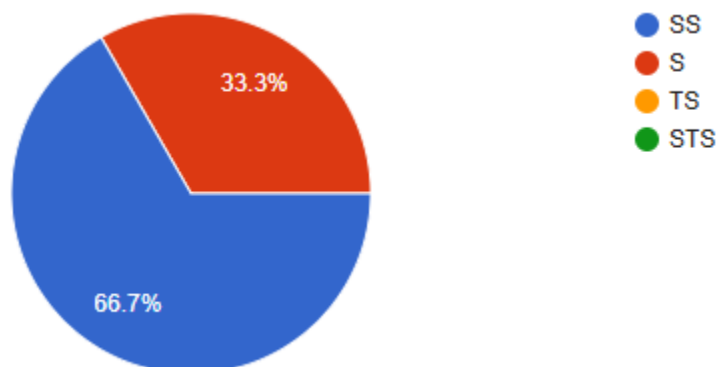
Pertanyaan 1

Pertanyaan pertama yaitu Apakah kegiatan dilaksanakan sesuai dengan tema kegiatan. Pada diagram di bawah ini sekitar 66,7 persen atau sekitar enam peserta sangat setuju dan sisanya sekitar 33,3 persen atau sekitar 3 peserta setuju bahwasanya kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan sudah sesuai tema kegiatan.



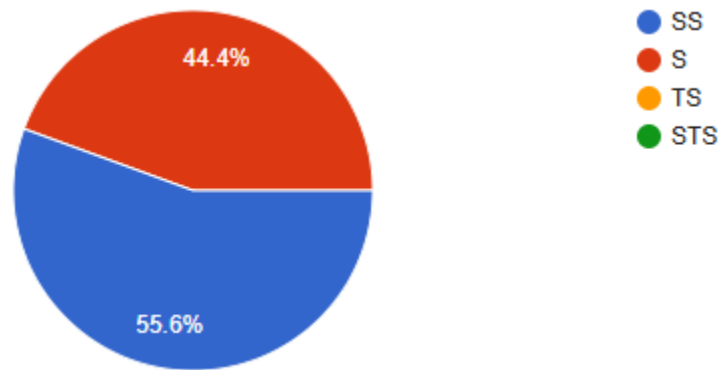
Pertanyaan 2

Pada pertanyaan kedua, "Apakah metode yang diterapkan oleh pemateri sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan?" Hasil respon dari kuesioner menunjukkan bahwa 66,7 persen atau sekitar 6 peserta sangat setuju dan sisanya sekitar 33,3 persen atau sekitar 3 peserta setuju bahwa metode yang disampaikan pemateri sesuai dengan kebutuhan para peserta.



Pertanyaan 3

Pada pertanyaan ketiga, "Apakah kegiatan menarik dan menyenangkan sesuai dengan harapan saya ketika bergabung?" Hasil respons dari kuesioner menunjukkan bahwa 55,6 persen atau sekitar 5 peserta sangat setuju dan sisanya sekitar 44,4 persen atau sekitar 4 peserta setuju bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan menarik dan menyenangkan sesuai dengan harapan para peserta.



Pertanyaan 4

Pada pertanyaan keempat, “Apakah kegiatan pengabdian memberikan manfaat dari segi pengetahuan?” Hasil respons dari kuesioner menunjukkan bahwa 55,6 persen atau sekitar 5 peserta sangat setuju dan sisanya sekitar 44,4 persen atau sekitar 4 peserta setuju bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan memberikan manfaat kepada peserta dari segi pengetahuan.

Pembahasan

Kegiatan ini menunjukkan bahwa metode edukatif dan partisipatif sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital untuk guru-guru di sekolah dasar Sambirejo 02. Pendekatan edukatif ditujukan untuk membekali guru-guru dengan pemahaman terkait literasi digital, konsep, manfaat, dan jenis-jenis platform *artificial intelligence*. Pendekatan partisipatif memberikan ruang kepada guru-guru untuk belajar menerapkan keterampilan yang sudah didemonstrasikan. Peningkatan skor *posttest* menunjukkan bahwa guru-guru memahami dan beradaptasi dengan teknologi yang ada. Pemanfaatan platform Heygen memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan materi berbentuk video dengan fitur-fitur yang ada. Sementara Suno AI dapat dipadukan dengan platform Heygen untuk membuat lagu sebagai kegiatan *ice breaking* pada pembelajaran. Tidak hanya itu, platform Edcaplay yang telah diajarkan juga memberikan manfaat dalam pembuatan kuis interaktif guna mengukur pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari oleh kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis AI. Bahan ajar yang dimaksud adalah non cetak yaitu berbentuk video. Untuk itu diperlukan pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan literasi digital guru-guru di SD Sambirejo 02. Pelatihan ini dibagi menjadi beberapa sesi, mulai dari pemberian *pretest*, penyampaian materi pembuatan bahan ajar berbentuk video berbasis *artificial intelligence*, kegiatan pendampingan pembuatan produk dan diakhiri dengan pengerjaan *posttest*. Pembuatan bahan ajar berbentuk video menggunakan platform Heygen, di mana platform ini memiliki banyak fitur menarik seperti membuat avatar, membagi *scene-scene* untuk konten atau materi, menambahkan gambar, logo dan video di dalam konten. Sementara platform Suno AI digunakan untuk membuat lagu sesuai keinginan guru dalam menerapkan *ice breaking* di kelas. Platform Edcaplay juga digunakan untuk membuat kuis interaktif di tengah konten pada bahan ajar

berbentuk video. Dari kegiatan ini dapat dikatakan bahwa pelatihan literasi digital di tingkat sekolah dasar sangat diperlukan dan terbukti efektif jika dilaksanakan dengan pendekatan yang menyenangkan dan aplikatif. Program ini juga dapat menjadi awal dari peningkatan keterampilan teknologi dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang yang sudah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra kegiatan, Sekolah SD Negeri Sambirejo 02 atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan program. Apresiasi yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada seluruh peserta kegiatan yang telah berkontribusi dan mendukung keberhasilan program ini.

Referensi

- Alisalman, M. (2022). Pembelajaran Partisipatif Sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48572>
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, S, K. A., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Andriani, N, L, E., & Numertayasa, I. W. (2024). Pelatihan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Untuk Guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban. *Global Abdimas*, 4(2), 52–65.
- Azanda, S. H., Syah, R. F., & Ayunda, W. A. (2024). Makna Empat Pilar Literasi Digital Dan Potensinya Menekan Peredaran Hoax Di Ruang Digital Indonesia. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 3(1), 764–773. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v3i1.167>
- Juwariyah, A., Parisu, C, Z, L., Sisi, L., & Saputra, E, E. (2023). Analisis Tingkat Literasi Digital Guru Pendidikan Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2481>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 150. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Nugroho, P. B., Badawi, B., & Prihatmojo, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Video Pembelajaran Berbasis Data Covid-19 Untuk Meningkatkan Kewaspadaan Mahasiswa Terhadap Hoaks. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 467. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3519>
- Pardede, H. F., Riana, D., Kurniawati, L., Ernawan, F., & Na'am, J. (2024). Pelatihan Pemanfaatan AI untuk Menunjang Peningkatan Literasi Digital. *Tridharmadimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jakarta*, 4(2), 26. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v4i2.1719>

- Sofyan, S. (2025). Pemanfaatan Teknologi AI Untuk Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa di Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari.*, 2(4), 130–134.
<https://doi.org/10.59837/jpmm.v2i4.172>
- Suwandi, M, F., & Permatasari, C, L. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. *Early Stage*, 2(1), 63–71.
<https://doi.org/10.56997/earlystage.v2i1.1670>
- Wiguna, R., Indriyani, L., Ruzikna, F., Noviani, H., & Khoiri, M. H. (2025). Pelatihan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Cantayan. *Jurnal Abdimas Teknologi Informatika & Komputer (JATIK)*. 2, 82–86.
<https://doi.org/10.31294/jatik.v2i2.9156>