

Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI

Ira Arini¹, Wandu Suwandi², Ratu Diah Wulansari³, Bona Tyara Chandradhiani⁴,
Siti Lulu Lutfiah⁵

¹²³⁴⁵ Program Studi Pendidikan jasmani dan Kesehatan FKIP, Program Studi Ilmu Pemerintahan,
Program Studi Administrasi Negara FISIP
Universitas Setia Budhi Rangkasbitung
Email : ira.arini@usbr.ac.id

ABSTRAK

SDN 1 Ciuyah, sebagai salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kabupaten Lebak, menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sebagian besar guru di SDN 1 Ciuyah masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penguasaan teknologi digital, terutama dalam konteks pembelajaran. Selain itu, akses terhadap informasi terkini dan jaringan komunitas pembelajar juga masih terbatas. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan literasi digital guru melalui pengenalan dan praktik langsung penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru menggunakan teknologi digital. Guru mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis AI yang inovatif serta menyatakan kesiapannya untuk menerapkan di kelas. Evaluasi pelatihan juga menunjukkan respon positif, dengan mayoritas peserta menilai materi bermanfaat, metode pelatihan efektif, dan menumbuhkan motivasi untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga mendukung transformasi pendidikan di sekolah dasar. Program ini sejalan dengan upaya mewujudkan kualitas manusia Indonesia unggul, pemerataan pembangunan pendidikan, serta mendukung pencapaian Asta Cita dan Sustainable Development Goals (SDGs) bidang pendidikan.

Kata Kunci: literasi digital, guru, media pembelajaran, kecerdasan buatan, pelatihan

ABSTRACT

SDN 1 Ciuyah, a public elementary school located in Lebak Regency, faces various challenges in integrating technology into the learning process. Most teachers at SDN 1 Ciuyah still have limited understanding and mastery of digital technology, especially in the context of learning. Furthermore, access to the latest information and learning community networks is also limited. The purpose of this study was to improve teachers' digital literacy through the introduction and direct practice of using AI-based learning media. The results of the activity showed a significant increase in teachers' understanding and skills in using digital technology. Teachers were able to produce innovative AI-based learning media products and expressed their readiness to implement them in the classroom. The training evaluation also showed a positive response, with the majority of participants assessing the material as useful, the training method effective, and fostering motivation to continue adapting to technological developments. Thus, this training not only improves teachers' digital literacy but also supports educational transformation in elementary schools. This program is in line with efforts to realize superior Indonesian human quality, equitable educational development, and support the achievement of Asta Cita and the Sustainable Development Goals (SDGs) in the education sector.

Keywords: digital literacy, teachers, learning media, artificial intelligence, training

Informasi Artikel: Submit: 11-8-2025 Revisi: 27-8-2025 Diterima: 25-9-2025



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bahkan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat, serta yang dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Nomor 20 Tahun 2001) Pasal 17 mendefinisikan pendidikan dasar sebagai berikut: (1) Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah; (2) Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat (<http://kemdiknas.go.id>). Selain itu Suharjo (2006: 1) menyatakan bahwa “sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan 17 enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun.”

Peningkatan literasi digital menjadi kebutuhan yang semakin mendesak di era transformasi teknologi saat ini. Kemampuan memahami, mengakses, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif sangat penting, terutama dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) hadir sebagai solusi strategis untuk memperkuat literasi digital di kalangan pendidik dan siswa. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya dikenalkan pada teknologi AI, tetapi juga diberikan kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Artikel ini akan membahas pentingnya peningkatan literasi digital melalui pelatihan berbasis AI serta dampaknya dalam pengembangan pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Perkembangan teknologi digital, khususnya teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI), telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan. AI membuka peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakter peserta didik masa kini. Namun, pemanfaatan teknologi ini belum merata, terutama di sekolah-sekolah dasar yang berada di wilayah pinggiran atau pedesaan.

SDN 1 Ciuyah, sebagai salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kabupaten Lebak, menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan kepala sekolah dan beberapa guru, ditemukan sejumlah permasalahan yang menjadi dasar perlunya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagian besar guru di SDN 1 Ciuyah masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penguasaan teknologi digital, terutama dalam konteks pembelajaran. Literasi digital yang mencakup aspek pemanfaatan perangkat, aplikasi, keamanan digital, dan etika penggunaan teknologi masih perlu ditingkatkan. Meskipun banyak platform berbasis AI yang tersedia secara gratis atau mudah diakses (seperti ChatGPT, Canva AI, atau Pictory), guru belum memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembuatan media atau strategi pembelajaran. Guru-guru di SDN 1 Ciuyah belum banyak mendapatkan pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis AI karena sejumlah 5 orang guru berusia di atas 50 tahun dan memasuki pensiun, serta guru lainnya yang walaupun masih berusia muda belum maksimal dalam pemanfaatan AI. Selain itu, akses terhadap informasi terkini dan jaringan komunitas pembelajar juga masih terbatas. Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat ajar dan menyajikan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang belum terbiasa dengan pendekatan berbasis teknologi. Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru melalui pengenalan dan praktik langsung penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan bekal keterampilan baru bagi guru-guru SDN 1 Ciuyah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, relevan, dan efektif di kelas. Selain itu SDN 1 Ciuyah dijadikan sebagai tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah merupakan salah satu sekolah yang berjarak 11km dari perguruan tinggi Universitas Setia Budi Rongkasbitung. Berikut merupakan gambaran jarak antara kampus Universitas Setia Budi Rongkasbitung dengan SDN 1 Ciuyah.

Setelah dilakukan pra observasi dalam pemilihan mitra pengabdian masyarakat, terdapat masalah yang terjadi di SDN 1 Ciuyah adalah Rendahnya Literasi Digital Guru, Belum Optimalnya Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembelajaran, Keterbatasan Pelatihan dan Akses Informasi, Kebutuhan Adaptasi Terhadap Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil observasi awal, Sebagian besar guru di SDN 1 Ciuyah masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penguasaan teknologi digital, terutama dalam konteks pembelajaran. Literasi digital yang

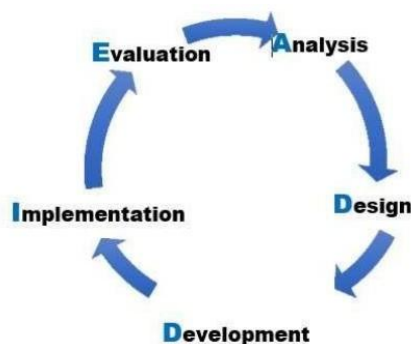
mencakup aspek pemanfaatan perangkat, aplikasi, keamanan digital, dan etika penggunaan teknologi masih perlu ditingkatkan. Kemudian Meskipun banyak platform berbasis AI yang tersedia secara gratis atau mudah diakses (seperti ChatGPT, Canva AI, atau Pictory), guru belum memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembuatan media atau strategi pembelajaran. Selain itu Guru-guru di SDN 1 Ciuyah belum banyak mendapatkan pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis AI. kemudian, akses terhadap informasi terkini dan jaringan komunitas pembelajar juga masih terbatas. Terakhir Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat ajar dan menyajikan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang belum terbiasa dengan pendekatan berbasis teknologi. Maka dari itu perlu dilakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis AI. Pelatihan tersebut diadakan dalam waktu 3 hari dengan jumlah 32 jam pelatihan. Materi yang diajarkan dalam pelatihan tersebut adalah materi mengenai 1) pengenalan pada alat berbasis AI seperti CANVA AI, ChatGPT, dan Pictory; 2) sesi praktik membuat media pembelajaran seperti infografis digital, video pembelajaran sederhana, dan soal interaktif untuk siswa; dan 3) menyusun media untuk materi pelajaran yang sedang berjalan di sekolah.

METODE

Metode yang digunakan dalam program peningkatan literasi digital berbasis AI meliputi tiga tahap utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan penerapan teknologi; (1) Pada tahap sosialisasi, dilakukan penyampaian konsep dasar literasi digital dan AI melalui tim dosen dan mahasiswa di SDN 1 Ciuyah bahwa, serta dilakukan diskusi interaktif yang bertujuan mengenalkan teknologi AI secara sederhana dan kontekstual kepada peserta, sehingga mereka memahami pentingnya teknologi ini dalam pembelajaran dikelas; (2) Tahap pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung melalui workshop, di mana peserta dibimbing untuk menggunakan berbagai aplikasi dan tools berbasis AI yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. pelaksanaan pelatihan dilakukan di SDN 1 Ciuyah setelah pulang sekolah pada pukul 13.00 – 17.30 selama 3 hari dengan total 32 jam pelatihan. materinya meliputi 1) pengenalan pada alat berbasis AI seperti CANVA AI, ChatGPT, dan Pictory; 2) sesi praktik membuat media pembelajaran seperti infografis digital, video pembelajaran sederhana, dan soal interaktif untuk siswa; dan 3) menyusun media untuk materi pelajaran yang sedang berjalan di sekolah. Adapun partisipasi SDN 1

Ciuyah sebagai mitra adalah menyediakan ruangan untuk pelatihan. Pelatihan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan teknologi AI secara efektif dalam konteks pendidikan; Selanjutnya (3) Penerapan teknologi: *output* dari diadakannya pelatihan tersebut adalah guru SDN 1 Ciuyah mampu meningkatkan kemampuan literasi digital melalui pengembangan media pembelajaran berbasis AI seperti Canva AI, ChatGPT dan Pictory. tahap penerapan teknologi ini dilakukan dengan memberikan pendampingan teknis berkelanjutan agar peserta dapat mengatasi kendala dalam pemanfaatan AI. Evaluasi kinerja dan umpan balik juga dilakukan untuk menilai dampak pelatihan dan keberhasilan penerapan teknologi dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan pendidikan. Metode ini memastikan pemahaman dan penguasaan teknologi AI yang komprehensif dan aplikatif; (4) Pendampingan dan evaluasi: mengadakan pendampingan dan evaluasi setelah dilaksanakan pelatihan secara berkala selama 1 bulan dengan melakukan posttest dan angket kepuasan peserta pelatihan; dan (5) Keberlanjutan program: berdasarkan hasil pendampingan dan evaluasi, maka diambil keputusan mengenai keberlanjutan program apakah akan dilanjutkan dengan diadakan pelatihan lain atau akan diadakan pelatihan serupa di sekolah berbeda.

Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) tahap persiapan; 2) tahap assesment; 3) tahap perencanaan alternatif program atau kegiatan; 4) tahap formulasi rencana aksi; 5) tahap pelaksanaan program atau kegiatan; 6) tahap evaluasi; dan 7) tahap terminasi. Khusus untuk tahap 4 sampai dengan 6 akan dikombinasikan dengan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang cukup banyak digunakan karena model ini cukup interaktif dengan desain yang sederhana, dimulai dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Fantiro et al., 2021).



Gambar 1: Model ADDIE

Berikut tahapan-tahapan dalam model ADDIE (Widyastuti & Susiana, 2019) yang akan digunakan dalam program peningkatan literasi digital berbasis AI di SDN 1 Ciuyah

1. Analisis. Tahap analisis adalah dasar dari semua fase lain dari desain instruksional. Dalam fase ini kegiatan pengembangan yang dilakukan antara lain: 1) mendefinisikan masalah; 2) mengidentifikasi sumber masalah; 3) pendefinisian permasalahan instruksional berdasarkan tujuan instruksional; 4) identifikasi lingkungan pembelajaran; 5) identifikasi sasaran pembelajaran; 6) identifikasi pengetahuan dan keahlian yang saat ini sudah dimiliki oleh guru dan siswa; 7) menentukan solusi yang mungkin untuk dilaksanakan.
2. Desain. Tahap ini menggunakan output dari analisis untuk merencanakan strategi dalam mengembangkan pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan; 2) merancang desain pembelajaran yang akan dilaksanakan; 3) menentukan rekomendasi aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran hybrid learning; 4) menentukan output/luaran dari pendampingan yang akan dilaksanakan.
3. Pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan output/luaran berupa peningkatan literasi digital berbasis AI di SDN 1 Ciuyah. Tahap pengembangan pelatihan ini seperti Canva AI, ChatGPT dan Pictory. tahap penerapan teknologi ini dilakukan dengan memberikan pendampingan teknis berkelanjutan agar peserta dapat mengatasi kendala dalam pemanfaatan AI.
4. Implementasi. Tahap ini adalah tahap realisasi dari pengembangan pelatihan literasi digital guru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini dilaksanakan pelatihan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
5. Evaluasi. Tahap ini mengukur efektivitas dan efisiensi dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi harus benar-benar terjadi di seluruh seluruh proses pendampingan termasuk di dalamnya pelatihan literasi digital yang dikembangkan. Pada dasarnya evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada pelatihan dilakukan evaluasi dengan melihat masukan dari umpan balik yang diberikan oleh para guru peserta pelatihan.
Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi reaksi yang terdiri atas aspek pemateri, materi, media, waktu dan penugasan yang digunakan selama pelatihan. Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dengan mengukur peningkatan kemampuan dan

pemahaman guru terkait pengembangan literasi digital guru. Umpan balik dalam bentuk kritik dan saran juga dijadikan bahan evaluasi sebagai dasar acuan perbaikan kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Hasil Pengabdian

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 8-10 Agustus 2025 dengan rincian materi sebagai berikut:

- 1) pengenalan pada alat berbasis AI seperti CANVA AI, ChatGPT, dan Pictory;
- 2) sesi praktik membuat media pembelajaran seperti infografis digital, video pembelajaran sederhana, dan soal interaktif untuk siswa; dan
- 3) menyusun media untuk materi pelajaran yang sedang berjalan di sekolah



Gambar 1. Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Di SDN 1 Ciuyah



Gambar 2. Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Di SDN 1 Ciuyah



Gambar 3. Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Di SDN 1 Ciuyah

Gambaran ipteks yang akan diimplementasikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa *softskill* yang dimiliki oleh guru di SDN 1 Ciuyah yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis AI serta cetak modul pelatihan sebagai hasil dari pelatihan tersebut. Modul pelatihan ini akan dimanfaatkan oleh guru di lingkungan SDN 1 Ciuyah maupun guru sekolah lainnya. *Softskill* merupakan perilaku interpersonal yang dibutuhkan dalam upaya pengembangan dan pengoptimalkan kinerja Visualisasi modul tersebut terlihat seperti contoh di bawah ini :



Gambar 4 : Gambar: visualisasi modul pelatihan

Ukuran buku: 17,6 x 25 cm, Bahan: kertas HVS, Jumlah halaman: 80 halaman

DISKUSI

Setelah dilaksanakan Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI Di SDN 1 Ciuyah, beberapa inovasi teknologi dapat diterapkan di masyarakat untuk memperluas dampak pelatihan dan mendukung pengajaran berbasis teknologi. Berikut adalah beberapa cara penerapan teknologi yang bisa dilakukan:

1. Hasil Pelatihan dapat diintegrasikan ke aplikasi pendidikan interaktif seperti ChatGPT, Canva AI, atau Pictory. Ini memungkinkan guru menambahkan elemen interaktif, seperti mencari inspirasi dalam membuat media pembelajaran seperti infografis digital, video pembelajaran sederhana, dan soal interaktif untuk siswa.
2. Adakan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dilaksanakan secara berkelanjutan melalui video conference atau *webinar*, di mana para guru dapat berbagi perkembangan, tantangan, dan inovasi terbaru mereka dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis AI. Guru juga bisa terhubung dengan komunitas guru lain untuk bertukar ide dan praktik terbaik.
3. Membuat media pembelajaran berbasis AI yang dapat di distribusikan dalam format PDF atau digital yang bisa dicetak, sehingga masyarakat yang ingin menggunakan media pembelajaran untuk anak-anak di rumah atau di Sekolah (SD) lain dapat dengan mudah mengakses dan mencetaknya.
4. Buat akun media sosial atau grup komunitas bagi orang tua yang berisi tutorial singkat dan panduan tentang cara menggunakan media pembelajaran berbasis AI untuk belajar di rumah. Ini bisa mencakup cara melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah, ibadah, dan pola asuh anak.

Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI ini membantu guru mengembangkan literasi digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Keterampilan ini memungkinkan mereka membuat materi belajar yang lebih kreatif dan visual, meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI yang penuh inspirasi lebih menarik bagi guru, khususnya guru di Sekolah Dasar. Pembelajaran Berbasis AI ini membantu guru lebih inovatif dalam membuat materi belajar dan memahami konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran Berbasis AI juga dirancang khusus untuk guru agar memberikan pendekatan yang lebih kontekstual untuk memperkenalkan literasi digital.

Aktivitas di dalam Pembelajaran Berbasis AI memungkinkan guru-guru memahami tata cara pembuatan model pembelajaran yang lebih menarik melalui gambar, dan cerita sederhana yang sesuai dengan perkembangan mereka. Pelatihan ini mendukung metode pembelajaran tematik yang memperkenalkan konsep literasi digital secara terpadu. Pembelajaran Berbasis AI memungkinkan guru untuk secara efektif mengintegrasikan nilai-nilai edukatif dan karakter ke dalam proses pembelajaran dengan pendekatan yang inovatif dan adaptif.

Guru yang mengikuti pelatihan ini memperoleh wawasan yang komprehensif serta keterampilan praktis yang aplikatif, sehingga dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi edukatif, serta mendorong pengembangan profesional secara berkelanjutan demi menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era modern. Selain itu, hal ini juga memberikan manfaat bagi orang tua siswa di rumah dengan memperkuat komunikasi dan kolaborasi antara guru dan orang tua, sehingga mendukung keterlibatan aktif orang tua dalam proses pendidikan dan pengembangan karakter anak secara menyeluruh.

Tabel 3: Luaran yang Dicapai

Tahun Luaran	Kelompok Luaran	Jenis Luaran	Status Target Capaian	Keterangan
1	Peningkatan level keberdayaan mitra: Aspek Produksi	Peningkatan Kualitas Produk	Tercapai	Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis AI
1	Artikel Ilmiah	Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA	Draft	artikel ilmiah jcoment https://thejournalish.com/ojs/index.php/jce/index
1	Publikasi berita pada media massa	Elektronik	Terbit	hasil pelatihan berupa design workbook printable bisa dipasarkan dan diadopsi oleh sekolah lain di wilayah kabupaten lebak
1	Karya audio visual	Video Kegiatan	Terunggah di kanal Youtube PT	Link kanal Youtube: https://www.youtube.com/@kampusUSBR

JCOMMENT (Journal of Community Empowerment)

EISSN: 2745-875X, Vol. 6 No.3 (2025): Community Empowerment Hal: 248-259

DOI: <https://doi.org/10.55314/jcomment.v6i3.1063>

Tahun Luaran	Kelompok Luaran	Jenis Luaran	Status Target Capaian	Keterangan
1	Artikel Ilmiah	Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA	Published	COMMENT terakreditasi Sinta 5 https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10965
1	Karya visual	Poster	Tercapai	Poster

Setelah pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI selesai, berikut adalah rencana lanjutan yang bisa dilakukan untuk memastikan hasil pelatihan diimplementasikan dengan baik dan terus dikembangkan:

1. Mengadakan sesi bimbingan dan pendampingan langsung saat guru mulai mengoptimalkan pemanfaatan teknologi edukatif untuk pengembangan media pembelajaran di kelas. Ini membantu memastikan bahwa Media Pembelajaran Berbasis AI dapat digunakan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Meminta umpan balik dari guru dan siswa mengenai Media Pembelajaran Berbasis AI yang telah digunakan, untuk mengetahui bagian mana yang berjalan baik dan bagian yang perlu perbaikan.
3. Memberikan kesempatan bagi guru untuk memperbarui Media Pembelajaran Berbasis AI berdasarkan masukan yang diterima, sehingga Media Pembelajaran Berbasis AI terus relevan dan efektif.
4. Mengadakan pelatihan tambahan tentang pembuatan konten digital atau interaktif yang dapat melengkapi Media Pembelajaran Berbasis AI, seperti Canva AI, ChatGPT dan Pictory, untuk meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa.
5. Memfasilitasi pertemuan rutin antar-guru untuk berbagi pengalaman, ide, dan praktik terbaik dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis AI, seperti Canva AI, ChatGPT dan Pictory. Hal ini dapat menjadi wadah kolaborasi dan inovasi antar-guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ojha S, Narendra A, Mohapatra S, Misra I. From Robots to Books: An Introduction to Smart Applications of AI in Education (AIEd). 2023; Available from: <http://arxiv.org/abs/2301.10026>
- Bochniarz KT, Czerwiński SK, Sawicki A, Atroszko PA. Attitudes to AI among high school students: Understanding distrust towards humans will not help us understand distrust

towards AI. *Pers Individ Dif.* 2022;185(September 2021).

Perdana R, Suswandari M. Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis Math Educ J.* 2021;3(1):9.

Arini IRA. Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Kelas Bawah Sdn 1 Ciuyah Evaluation of Thematic Learning Programs in Low-Grade Elementary Schools SDN 1 Ciuyah. *J Keilmuan dan Kependidikan Dasar.* 2022;14(01):27–36.

Arini I, Fachrudin F, Japar M. The Use of Siakadcloud Lms in the Implementation of Learning Organization at Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. *Sarcouncil Journak Arts Lit.* 2024;3(2):1–7.

Arini I, Suharto TH, Setiawati E, Iskandar R, Amaliah H. Pelatihan Desain Workbook Printable Bertema Ibadahku Untuk Guru di Ra Al-Muttaqin. 2024;5(4):94–107.

Ira Arini, Dedi Aryadi, Usmaedi. Development of Hypertext-Based Teaching Materials in Curriculum and Learning Courses during the Covid-19 Pandemic. *JTP - J Teknol Pendidik.* 2022;24(3):295–306.

Simatupang E, Yuhertiana I. Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *J Bisnis, Manajemen, dan Ekon.* 2021;2(2):30–8.