

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI UNTUK GURU UPTD SDN 010106 SEI SILAU BARAT

Chitra Latiffani^{1*}, Adi Mas Afandi², Yori Apridonal³

¹Sistem Informasi, Universitas Royal

²Sistem Komputer, Universitas Royal

³Sistem Informasi, Universitas Royal

email: latiffaniartihc@gmail.com

Abstract: This community service describes the implementation of artificial intelligence (AI)-based learning media training for elementary school teachers at the UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji. The background of the activity is the limited understanding and skills of teachers in utilizing AI applications (e.g., ImageFX, Canva AI, and ChatGPT) to create interesting, interactive, and student-specific learning media. The implementation method includes three stages: preparation (interviews & needs observations), implementation (face-to-face workshops, demonstrations, and supervised independent practice), and evaluation (pre-post surveys and work assessments). This can be seen from the results of the pre-test and post-test conducted at the beginning and end of the training, from 31% pre-test to 88% post-test showing a significant difference. The results of this training showed a 57% increase in teachers' practical understanding, the development of AI-based teaching media in core subjects, and plans for sustainable adoption in the classroom. This activity contributes to improving educators' ICT competencies and encouraging the integration of modern technology in elementary schools.

Keywords: artificial intelligence; community service; elementary school teachers; imageFX; learning media; training.

Abstrak: Pengabdian ini mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) bagi guru sekolah dasar di UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji. Latar belakang kegiatan adalah masih terbatasnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi AI (misalnya ImageFX, Canva AI, dan ChatGPT) untuk membuat media ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap: persiapan (wawancara & observasi kebutuhan), pelaksanaan (workshop tatap muka, demo, dan praktik mandiri tersupervisi), serta evaluasi (pre-post survey dan penilaian karya). Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan di awal dan di akhir pelatihan, dari 31% pre-test ke angka 88% post-test menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan sebesar 57% pada pemahaman praktis guru, penyusunan media ajar berbasis AI pada mata pelajaran inti, serta rencana adopsi berkelanjutan di kelas. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kompetensi TIK pendidik dan mendorong integrasi teknologi modern di sekolah dasar.

Kata kunci: guru SD; imageFX; kecerdasan buatan; media pembelajaran; pelatihan; pengabdian masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi bagi kemajuan pembangunan manusia, ekonomi, sosial dan budaya (Zenkoufi & Korzet, 2023), khususnya AI, yang telah merambah dunia pendidikan (Praba & Sanjai, 2025) memberi peluang peningkatan kualitas pembelajaran melalui media ajar yang lebih visual, adaptif, dan interaktif (Danu Rusmawati et al., 2024). Kemudahan dalam penyampaian informasi dan pengembangan media pembelajaran adalah salah satu dampak positif yang sangat terasa (Journal et al., 2025). Di sisi lain, sebagian guru SD khususnya di wilayah non-perkotaan atau sekolah negeri, yang belum memiliki kemampuan memadai dalam memanfaatkan teknologi informasi dan AI sebagai alat bantu pembelajaran (Praba & Sanjai, 2025) dan (Adiguzel et al., 2023) belum terbiasa menggunakan aplikasi digital tersebut sehingga pembelajaran cenderung monoton. Padahal penggunaan AI sebagai alat bantu media ajar mampu menarik perhatian dan mendorong keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran (Rosty et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak dapat memiliki ketertarikan dan minat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023) dimana AI berdampak signifikan terhadap prestasi akademik siswa, dengan pengaruh signifikan dari sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi dari tahun 2019 hingga 2024 (Setiawan et al., 2025). Di UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji, hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan media digital belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga di-

perlukan pelatihan terstruktur agar guru mampu merancang media ajar berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan guru sekolah dasar dalam menggunakan teknologi informasi, khususnya aplikasi berbasis AI, sebagai media pendukung pembelajaran. Banyak guru belum memahami cara menggunakan platform digital seperti Canva AI, ChatGPT, atau image generator berbasis AI seperti ImageFX untuk membuat bahan ajar interaktif yang menarik perhatian siswa. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa untuk aktif belajar. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara dan observasi pre-test yang dilakukan, menunjukkan 31 % guru dapat menggunakan teknologi maupun media pembelajaran sebagai penunjang dalam mengajar.

Rencana kegiatan pelatihan akan dilaksanakan dalam bentuk workshop tatap muka selama satu hari karena workshop efektif untuk transfer keterampilan praktis pada kegiatan pengabdian ini. Hal ini dikarenakan workshop memberikan hasil nyata yang dapat diukur dalam waktu singkat melalui pre-test dan post-test serta evaluasi.

Kegiatan pengabdian ini berisi pengenalan tentang teknologi AI di bidang pendidikan, pengenalan aplikasi pembuat media berbasis AI, serta demonstrasi pembuatan media ajar yang diikuti sesi praktik mandiri. Di mana peserta membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing, dibimbing oleh tim instruktur. Hasil karya peserta akan dipresentasikan dan dievaluasi bersama untuk meningkatkan kualitas media yang dihasilkan.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahap berikut. (1) Persiapan: kegiatan wawancara kepada guru dan kepala sekolah UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji menjadi awal tahap persiapan kegiatan PkM ini. Observasi pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa juga menjadi kegiatan selanjutnya pada tahap persiapan ini. (2) Pelaksanaan: Tahap pelaksanaan merupakan bagian utama dari kegiatan PkM ini. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ImageFX dilakukan secara langsung di ruang kelas UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji. Pada sesi ini, tim pelaksana menyampaikan materi pengantar mengenai penggunaan ImageFX, meliputi cara merancang media pembelajaran yang menarik, langkah-langkah penggunaan aplikasi, serta menampilkan contoh slide interaktif yang dapat dijadikan acuan peserta. Setelah itu, para guru melakukan praktik langsung dalam membuat media pembelajaran menggunakan ImageFX.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025 selama 6 jam. (3) Evaluasi Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah tim pelaksana kegiatan melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Proses evaluasi dilaksanakan melalui survei yang diisi oleh para peserta sebanyak dua kali, yaitu saat kegiatan dimulai dan setelah kegiatan berakhir. Pada tahap awal, guru diminta mengisi kuesioner untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka mengenai aplikasi berbasis AI. Sementara itu, pada akhir kegiatan, evaluasi difokuskan untuk menilai keberhasilan pelatihan yang telah

dilakukan serta menggali rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan ke depan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, proses pembelajaran masih terbatas pada penyampaian materi menggunakan buku dan penjelasan di papan tulis. Guru belum memanfaatkan teknologi maupun media pembelajaran sebagai penunjang dalam mengajar. Pre-test awal yang dilakukan menunjukkan 31 % guru dapat menggunakan teknologi maupun media pembelajaran sebagai penunjang dalam mengajar. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru di UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji mengenai penggunaan teknologi, khususnya ImageFX, sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini ditunjukkan oleh presentase guru yang dapat menggunakan teknologi maupun media pembelajaran sebagai penunjang dalam mengajar melalui post-test meningkat di angka 88%.



Gambar 1. Foto Bersama

Selama praktik berlangsung, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada pemateri terkait kesulitan yang muncul dalam pembuatan media pembelajaran

menggunakan ImageFX. Tujuannya adalah agar materi serta latihan yang diberikan dapat dipahami secara optimal oleh peserta.



Gambar 2. Pemberian Materi

Dominasi sesi praktik—dibanding ceramah—mendorong transfer keterampilan yang lebih cepat dan mengurangi hambatan psikologis (takut salah/overwhelmed) (Geoffroy et al., 2020). Tantangan yang tersisa antara lain ketersediaan perangkat dan koneksi internet, serta kebutuhan pendampingan lanjutan untuk memperdalam aspek pedagogik (penilaian, diferensiasi, dan etika AI).



Gambar 3. Evaluasi

Hasil menunjukkan bahwa model pelatihan singkat berbasis praktik langsung efektif untuk meningkatkan kesiapan guru mengadopsi AI di kelas. Ke de-

pan, integrasi pelatihan dengan program supervisi akademik/sekolah penggerak dan skema berbagi praktik baik lintas sekolah diusulkan untuk memperluas dampak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan di awal dan di akhir pelatihan, dari 31% pre-test ke angka 88% post-test menunjukkan perbedaan yang signifikan.

SIMPULAN

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih menyampaikan materi sebatas menggunakan buku serta penjelasan di papan tulis. Pemanfaatan teknologi, khususnya media pembelajaran sebagai penunjang proses penyampaian materi kepada siswa, di sini grup WhatsApp rutin belum diterapkan dikarenakan: 1.) Keterbatasan fasilitas dimana tidak semua siswa memiliki HP atau kuota internet yang memadai, 2.) Kemampuan penggunaan dimana ada siswa ataupun guru yang belum terbiasa menggunakan media digital untuk belajar, 3.) Kondisi jaringan internet di beberapa daerah memiliki koneksi yang lemah sehingga komunikasi tidak lancar, 4.) belum adanya kebijakan khusus sekolah untuk penggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran.

Pelatihan media pembelajaran berbasis AI berhasil meningkatkan literasi dan keterampilan awal guru dalam merancang media ajar yang lebih interaktif. Hal ini dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan di awal dan di akhir pelatihan, dari 31% ke angka 88% menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan sebesar 57% pada pemahaman praktis guru, penyusunan media ajar ber-

basis AI pada mata pelajaran inti, serta rencana adopsi berkelanjutan di kelas.

Keluaran utama dari pelatihan ini berupa contoh media ajar siap pakai, panduan praktis, dan jejaring komunitas praktik. Sebagai tindak lanjut, tim menyarankan UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji untuk memfasilitasi pendampingan berkelanjutan melalui forum daring WhatsApp Grup) dan pertemuan periodik (terjadwal satu semester 1 kali), sehingga kompetensi guru dapat terus dikembangkan secara sistematis, berkesinambungan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada UPTD SDN 010106 Sei Silau Barat, Setia Janji serta para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguzel, T., Kaya, M. H., & Cansu, F. K. (2023). Revolutionizing education with AI: Exploring the transformative potential of ChatGPT. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13152>
- Danu Rusmawati, R., Bandono, A., Kurniawan, A., PGRI Adi Buana Surabaya, U., & Kunci, K. (2024). Pemanfaatan AI Pengajaran Dan Pembelajaran, Dalam. *Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, 8(2), 337–351.
- Geoffroy, P. A., Delyon, J., Strullu, M., Dinh, A. T., Duboc, H., Zafrani, L., Etienne, I., Lejoyeux, M., Ceccaldi, P. F., Plaisance, P., & Peyre, H.

(2020). Standardized patients or conventional lecture for teaching communication skills to undergraduate medical students: A randomized controlled study. *Psychiatry Investigation*, 17(4), 299–310.

<https://doi.org/10.30773/pi.2019.0258>

- Journal, E. A. M., Mabborang, J. M., Pulintan, P. M. B., Javier, G. T., Tacang, D. T. S., & Tindowen, D. J. C. (2025). *THE USE OF AI TOOLS IN ENHANCING STUDENT LEARNING The Use of AI Tools in Enhancing Student Learning*. 4, 313–317. <https://doi.org/10.70838/pemj.370401>

Praba, R., & Sanjai, S. (2025). *AI-Powered Interactive Learning Platforms for Modern Education*. 11(2).

Rosty, D., Lestari, A., Tiya, E. Y., & Nisa, P. H. (2025). *Using Picture Media to Improve Reading Skills of Elementary School Students A . Introduction*. 6(2), 694–707.

Setiawan, R., Farisiyah, U., Abidin, M. Z., & Widiawanti, W. (2025). Harnessing AI-based learning media in education: A meta-analysis of its effects on student achievement. *Participatory Educational Research*, 12(1), 222–242. <https://doi.org/10.17275/per.25.12.121>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zenkoufi, F. M., & Korzet, N. A. (2023).

Sociological analysis to the
communicative technological
system. مجلة العلوم الإنسانية و الإجتماعية

7(7), 111–119.
<https://doi.org/10.26389/ajsrp.z140323>