

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INTERAKTIF BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK GURU DI SEKOLAH DASAR

Intan Fandini¹, Irmawati M², Husnul Khatimah³, Muh. Irham Nugraha⁴,
Putri Indriani⁵, Selpi Agnih⁶, Tika Mesa Aruan⁷, Kafrawi⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Sulawesi Barat, Jalan Prof. Dr. H. Baharuddin Lopa, SH. Talumung, Kabupaten Majene, Provinsi
Sulawesi Barat

¹e-mail intan.fandini@unsulbar.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pemanfaatannya masih terbatas akibat rendahnya kompetensi teknis guru, keterbatasan sarana pendukung, dan literasi digital yang belum merata. Kegiatan ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis AI yang diikuti oleh 13 guru sekolah dasar melalui pendekatan partisipatif yang meliputi pemaparan konsep, praktik langsung, dan refleksi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta memberikan respons positif, menilai media berbasis AI mudah digunakan, dan merasakan peningkatan literasi digital serta dukungan terhadap integrasi AI dalam perangkat pembelajaran. Selain itu, 100% peserta menyatakan sesi pendampingan membantu proses penguasaan media. Meski demikian, sebagian guru mengusulkan pendampingan lanjutan untuk memperkuat keterampilan teknis. Secara keseluruhan, *workshop* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam penerapan AI pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran kreatif, *artificial intelligence*, guru SD, literasi digital, *workshop* pendidikan

Abstract

The development of *Artificial Intelligence* (AI) technology in education offers a great opportunity to improve the quality of learning in elementary schools. However, its use is still limited due to low technical competence of teachers, limited supporting facilities, and uneven digital literacy. This activity aims to evaluate the implementation of a workshop on making AI-based creative learning media which was attended by 13 elementary school teachers through a participatory approach that includes presentation of concepts, direct practice, and reflection. The results of the evaluation showed that 100% of participants responded positively, rated AI-based media as easy to use, and felt an increase in digital literacy and support for the integration of AI in learning tools. In addition, 100% of participants stated that the mentoring session helped the media mastery process. However, some teachers proposed further assistance to strengthen technical skills. Overall, the workshop contributed significantly to improving teacher competence in the application of AI in elementary school learning.

Keywords: creative learning media, *artificial intelligence*, elementary school teachers, digital literacy, educational workshop

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) di era transformasi digital tidak hanya berdampak pada sistem pendidikan secara keseluruhan, tetapi juga memberikan pengaruh langsung terhadap tugas guru dalam merancang dan melaksanakan media pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai penelitian mengemukakan bahwa pemanfaatan AI dapat membantu guru menyusun materi ajar yang lebih sistematis, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik melalui penyediaan konten yang dipersonalisasi, pemberian umpan balik yang bersifat adaptif, serta analisis perkembangan belajar yang lebih menyeluruh (Chen et al., 2020; Holmes & Tuomi, 2022; Zawacki-Richter et al., 2019). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan AI menjadi semakin signifikan karena teknologi ini mempermudah guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti video interaktif, lembar kerja digital adaptif, maupun latihan otomatis berbasis pemetaan kompetensi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperkuat keterlibatan peserta didik secara berkesinambungan.

Meskipun demikian, pemanfaatan AI di sekolah dasar masih dihadapkan pada sejumlah hambatan. Guru sering mengalami keterbatasan dalam menguasai aspek teknis, kurang memperoleh dukungan infrastruktur yang memadai, serta belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai isu etika dan keamanan data (Aravantinos et al., 2024; Santosa et al., 2025). Berbagai permasalahan tersebut menegaskan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan ketersediaan perangkat, tetapi juga kompetensi pedagogis dan literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang dirancang secara sistematis agar guru mampu mengimplementasikan teknologi AI secara efektif, bertanggung jawab, dan sesuai dengan prinsip etis. Namun demikian, hingga saat ini masih terbatas kajian dan praktik yang secara khusus berfokus pada pengembangan kompetensi guru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI di tingkat sekolah dasar. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu dijawab melalui penelitian yang mengkaji strategi peningkatan kapasitas guru

dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Dari uraian di atas sejalan pula dengan permasalahan yang didapatkan di SDN No. 35 Inpres Panggalo yaitu berbagai temuan dari hasil observasi dan diskusi awal dengan para guru menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan *platform* atau aplikasi berbasis AI untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, sekolah mitra masih menghadapi keterbatasan perangkat pendukung, seperti komputer yang memadai, jaringan internet yang stabil, serta perangkat lunak pembelajaran berbasis AI yang dapat digunakan secara optimal. Di samping itu, para guru belum memperoleh pelatihan yang terstruktur mengenai perancangan media pembelajaran berbasis AI sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dan belum memberikan ruang partisipasi yang optimal bagi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, permasalahan yang dihadapi sekolah mitra tidak hanya mencakup rendahnya kemampuan teknis guru, tetapi juga kurangnya dukungan infrastruktur serta terbatasnya kesempatan pengembangan profesional terkait penerapan AI dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan nasional, kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, serta menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi (Kemendikbudristek, 2022). Teknologi AI dapat mendukung tujuan tersebut melalui penyediaan media pembelajaran interaktif, analisis data belajar yang lebih mendalam, serta penyajian simulasi pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan nyata. Namun, keberhasilan implementasi AI sangat bergantung pada kesiapan guru sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran yang mampu menyesuaikan teknologi dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis AI secara efektif di lingkungan sekolah dasar.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tingkat kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi modern, termasuk kecerdasan buatan, masih menunjukkan variasi yang cukup luas. Sebagian guru telah menunjukkan antusiasme terhadap pemanfaatan AI sebagai pendukung proses pembelajaran, namun sebagian lainnya masih mengalami kendala yang berkaitan dengan keterbatasan pengalaman, kemampuan teknis, serta dukungan institusional (Chen et al., 2020). Situasi ini menegaskan pentingnya penyelenggaraan program pengembangan profesional yang tidak hanya mengenalkan berbagai perangkat berbasis AI, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan untuk merancang media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip etika pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, kegiatan workshop ini diperlukan sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI secara optimal di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penyelenggaraan workshop pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis AI bagi guru sekolah dasar merupakan langkah strategis dalam memenuhi kebutuhan peningkatan kompetensi guru pada era digital. Melalui kegiatan ini, para guru diharapkan memperoleh keterampilan praktis dalam merancang media pembelajaran berbasis AI, memahami prinsip-prinsip etika dalam penerapannya, serta mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penyelenggaraan workshop pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis AI untuk guru sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam menjawab kebutuhan penguatan kompetensi guru di era digital (Chen et al., 2020; Holmes & Tuomi, 2022; Zawacki-Richter et al., 2019). Selain itu, kegiatan ini memberikan kontribusi spesifik yang membedakannya dari pelatihan konvensional lainnya, yakni penekanan pada kemampuan guru untuk menghasilkan produk media berbasis AI yang langsung dapat diterapkan di kelas, pendampingan teknis yang berorientasi pada praktik nyata, serta penguatan desain pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai agen perubahan yang

mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna, inovatif, dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Workshop dilaksanakan di SDN No. 35 Inpres Panggalo pada tanggal 23 Agustus 2025 dengan jumlah peserta 13 guru. Kegiatan dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan partisipatif yang menempatkan guru sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Kegiatan dirancang melalui kombinasi penyampaian materi, praktik langsung, dan sesi refleksi pengalaman. Pada tahap pendahuluan, fasilitator memaparkan perkembangan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan serta berbagai peluang penerapannya pada jenjang sekolah dasar. Setelah memperoleh pemahaman konseptual, peserta diarahkan untuk mengeksplorasi beragam aplikasi dan perangkat berbasis AI yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, guru tidak hanya memperoleh wawasan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan workshop disusun dalam beberapa tahapan yang saling melengkapi. Tahap pertama berupa pemaparan materi konseptual melalui ceramah interaktif, diskusi, dan studi kasus. Tahap kedua berfokus pada praktik pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis AI, di mana peserta berkesempatan merancang produk pembelajaran dengan pendampingan fasilitator. Tahap ketiga berupa presentasi hasil rancangan media, yang kemudian ditanggapi melalui masukan dari fasilitator maupun peserta lain sebagai bentuk evaluasi sejawat. Seluruh rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi refleksi untuk merumuskan strategi implementasi media berbasis AI di sekolah dasar sesuai dengan konteks masing-masing.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, peserta diberikan akses terhadap materi digital, panduan penggunaan aplikasi, serta forum komunikasi daring sebagai wadah berbagi praktik baik setelah kegiatan berlangsung. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan guru tidak hanya memahami konsep dasar dan praktik pemanfaatan AI dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan

untuk menerapkannya secara berkelanjutan guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Evaluasi pelaksanaan workshop dilakukan melalui pengisian angket oleh seluruh peserta sebagai bentuk penilaian terhadap efektivitas kegiatan. Angket ini dirancang untuk mengukur capaian tujuan workshop, khususnya terkait peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Indikator evaluasi mencakup sejauh mana workshop mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, persepsi guru mengenai kemudahan penggunaan media berbasis AI dalam kegiatan belajar mengajar, serta keterbantuan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam perangkat pembelajaran yang mereka susun. Selain itu, angket juga menilai peningkatan literasi digital guru setelah mengikuti workshop serta efektivitas sesi pendampingan praktik dalam membantu penguasaan pembuatan dan penerapan media pembelajaran berbasis AI. Melalui evaluasi ini, penyelenggara dapat menilai keberhasilan workshop secara komprehensif sekaligus memperoleh umpan balik yang berguna bagi peningkatan program pengembangan profesional guru pada kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* untuk guru di sekolah dasar dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis dan berkesinambungan. Tahapan pertama diawali dengan penyampaian materi konseptual mengenai perkembangan serta pemanfaatan kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan. Materi disajikan melalui ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan studi kasus, sehingga memberikan pemahaman yang komprehensif kepada guru mengenai urgensi penerapan teknologi AI dalam mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif di sekolah dasar. Adapun berikut adalah dokumentasi kegiatan pemberian materi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Pemberian Materi

Tahap selanjutnya adalah praktik pembuatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Pada sesi ini, peserta difasilitasi untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi serta perangkat digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan ini diikuti oleh 13 orang. Dengan bimbingan fasilitator, para guru diberikan kesempatan untuk merancang beragam media pembelajaran inovatif, termasuk media visual berbasis AI dan video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pelaksanaan sesi praktik ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru agar mampu mengintegrasikan teknologi berbasis AI secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Evaluasi terhadap tahapan ini dilakukan melalui pengisian angket oleh peserta dengan menggunakan skala empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju, guna memperoleh gambaran mengenai persepsi peserta terhadap kebermanfaatan sesi praktik dalam mendukung penguasaan media pembelajaran berbasis AI. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pelaksanaan kegiatan, berikut disajikan dokumentasi yang memuat proses praktik pembuatan media oleh para peserta dan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2 Praktik Pembuatan Media

Tahapan ketiga merupakan sesi presentasi hasil rancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, setiap peserta memaparkan produk yang telah dikembangkan di hadapan fasilitator serta rekan peserta lainnya. Kegiatan presentasi tersebut berfungsi sebagai bentuk evaluasi sejawat (*peer review*) yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk memperoleh umpan balik konstruktif terkait keunggulan maupun aspek yang masih memerlukan perbaikan dari media pembelajaran yang dihasilkan. Proses ini tidak hanya memperkuat budaya kolaboratif, tetapi juga memperluas wawasan serta mendorong lahirnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahapan berikutnya adalah sesi refleksi bersama, di mana peserta diajak untuk meninjau kembali pengalaman, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh selama pelaksanaan workshop. Pada sesi ini, guru merumuskan strategi penerapan media pembelajaran berbasis AI serta menyesuaikan bentuk implementasinya dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik masing-masing sekolah. Refleksi ini berperan penting dalam memastikan keberlanjutan pemanfaatan hasil workshop sehingga dapat diterapkan secara konsisten dalam lingkungan pendidikan dasar. Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pendampingan lanjutan, klinik konsultasi teknis, atau forum berbagi praktik baik antarguru. Upaya keberlanjutan ini diharapkan dapat memperkuat kompetensi guru, memastikan konsistensi penggunaan media pembelajaran berbasis AI, serta mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran digital yang adaptif dan inovatif

di sekolah dasar, refleksi ini berperan penting dalam memastikan keberlanjutan pemanfaatan hasil workshop di lingkungan pendidikan dasar sebagaimana terdokumentasi pada gambar berikut.



Gambar 3 Tanya Jawab dan Refleksi

Tahap terakhir yaitu evaluasi kegiatan, diukur dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta untuk diisi. Hasil analisis angket memperlihatkan bahwa tanggapan guru terhadap workshop pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis AI secara umum sangat positif. Seluruh responden memberikan jawaban dalam kategori “sangat setuju” dan “setuju”, sedangkan kategori “kurang setuju” dan “tidak setuju” tidak memperoleh tanggapan. Distribusi jawaban responden disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Persentase Tanggapan Responden

No	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Kurang Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1	Workshop meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar	72,4	27,6	0,0	0,0
2	Media berbasis AI mudah digunakan dalam pembelajaran	65,5	34,5	0,0	0,0
3	Workshop membantu integrasi AI dalam RPP	63,8	36,2	0,0	0,0
4	Workshop meningkatkan literasi	55,2	44,8	0,0	0,0

	digital guru				
5	Pendampingan praktik mempermudah guru menguasai media berbasis AI	31,0	69,0	0,0	0,0

Pada pernyataan pertama, sebanyak 72,4% responden menyatakan sangat setuju dan 27,6% menyatakan setuju bahwa workshop berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Data tersebut menegaskan bahwa mayoritas peserta merasakan manfaat nyata dari pelatihan yang diikuti. Hasil ini sejalan dengan temuan (Afrida et al., 2018) yang mengungkapkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu menumbuhkan kreativitas guru dalam menyusun media ajar. Penelitian (Skrbinjek et al., 2024) juga menunjukkan bahwa pelatihan inovatif berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan pedagogis. Selanjutnya (Nursaya'bani et al., 2025) menegaskan bahwa kreativitas guru merupakan komponen esensial dalam pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi antara teknologi dan pedagogi. Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan (Herwani et al., 2025) yang mengindikasikan bahwa pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis AI berkontribusi pada peningkatan kemampuan guru dalam merancang media yang lebih kreatif dan interaktif. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan platform berbasis AI meningkat setelah memperoleh pendampingan yang dilaksanakan secara terstruktur.

Pernyataan kedua menunjukkan bahwa 65,5% responden sangat setuju dan 34,5% setuju bahwa media berbasis AI mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa guru sekolah dasar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap penggunaan teknologi pembelajaran berbasis AI. Penelitian (Li, 2025; Yim & Su, 2025) menyimpulkan bahwa media digital berbasis AI dapat meningkatkan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Penggunaan AI dapat membantu menyederhanakan integrasi materi dalam pembelajaran daring maupun luring (Garzon et al., 2025). Selain itu (Wang et al., 2024) menekankan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan memberikan kemudahan sekaligus meningkatkan efektivitas bagi guru maupun peserta didik.

Pernyataan ketiga menunjukkan bahwa 63,8% responden sangat setuju dan 36,2% setuju bahwa workshop membantu integrasi AI. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan berkontribusi positif terhadap keterampilan guru dalam menyusun perangkat ajar berbasis teknologi. Menurut (Fakhri, 2023; Mampota et al., 2023; Raave et al., 2024) menegaskan bahwa integrasi digital dalam perangkat pembelajaran merupakan kebutuhan penting agar selaras dengan kurikulum nasional. Selanjutnya (Chuyen & Vinh, 2025) juga menyatakan bahwa kesiapan guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan penerapan AI di sekolah. Sejalan dengan itu (Puspita Vivi et al., 2023) menekankan perlunya dukungan berkelanjutan agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan AI dalam perencanaan pembelajaran.

Pernyataan keempat memperlihatkan bahwa 55,2% responden sangat setuju dan 44,8% setuju, tanpa adanya jawaban pada kategori kurang setuju maupun tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa workshop memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan literasi digital guru. Menurut (Saputra et al., 2024) peningkatan literasi digital berperan penting dalam menentukan keberhasilan pemanfaatan teknologi di kelas. Selanjutnya (Sugiarto & Farid, 2023) juga menekankan bahwa literasi digital merupakan kompetensi inti abad ke-21 yang wajib dimiliki pendidik.

Pada pernyataan kelima, 31,0% responden menyatakan sangat setuju dan 69,0% menyatakan setuju bahwa pendampingan praktik mempermudah penguasaan media berbasis AI. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendampingan memberikan manfaat, meskipun sebagian besar responden cenderung memilih kategori “setuju” dibandingkan “sangat setuju”. Kondisi tersebut menekankan pentingnya peningkatan kualitas pendampingan agar guru lebih percaya diri dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis. Menurut (Trismawati et al., 2022) bahwa keberhasilan penerapan teknologi pendidikan sangat bergantung pada pendampingan yang berkesinambungan.

SIMPULAN

Workshop pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis *Artificial Intelligence* bagi guru sekolah dasar menerima respons yang sangat positif, di mana seluruh indikator penilaian termasuk peningkatan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media berbasis AI, integrasi AI dalam perangkat pembelajaran, peningkatan literasi digital, serta efektivitas pendampingan praktik masuk dalam kategori sangat setuju dan setuju. Dari 13 peserta yang mengikuti kegiatan ini, 100% menyatakan bahwa workshop berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis AI di kelas. Serta 100% guru menyampaikan bahwa pelatihan ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam merancang media, meningkatkan keyakinan terhadap kemudahan dan efektivitas pemanfaatan AI, serta memperkuat kemampuan dalam menyusun perencanaan pembelajaran sesuai tuntutan kompetensi abad ke-21. Meskipun pendampingan praktik dinilai efektif, beberapa peserta menyarankan perlunya pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan agar penguasaan media berbasis AI semakin optimal. Secara keseluruhan, workshop ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogis guru, tetapi juga menunjukkan keunggulan dibanding pelatihan konvensional karena menekankan praktik langsung, kolaborasi, serta integrasi AI secara kontekstual ke dalam pembelajaran, sehingga guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga agen inovasi yang mampu menghadirkan pembelajaran interaktif dan adaptif di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Universitas Sulawesi Barat atas dukungan pendanaan melalui DIPA Tahun 2025 yang telah mewujudkan kegiatan workshop ini terlaksana dengan baik. Apresiasi yang mendalam juga diberikan kepada SDN No. 35 Inpres Panggalo sebagai mitra dalam kegiatan ini atas kontribusi dan kerjasama yang telah diberikan dalam mendukung keberhasilan program.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Aravantinos, S., Lavidas, K., Voulgari, I., Papadakis, S., Karalis, T., & Komis, V. (2024). Educational Approaches with AI in Primary School Settings: A Systematic Review of the Literature Available in Scopus. *Education Sciences*, 14(7), 1–27. <https://doi.org/10.3390/educsci14070744>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Chuyen, N. T. H., & Vinh, N. T. (2025). How teachers' AI readiness affects AI integration: insights from modeling analysis. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(2), 1496–1505. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i2.28242>
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Menjawab Tantangan Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *C.E.S (Confrence Of Elementary Studies)*, 1(1), 32–40.
- Garzon, J., Patino, E., & Marulanda, C. (2025). Systematic Review of Artificial Intelligence in Education: Trends, Benefits, and Challenges. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(8), 1–19. <https://doi.org/10.3390/mti9080084>
- Herwani, S., Aiunzzahro, I., & Surayya, A. I. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence bagi Guru Madrasah Ibtidaiyyah. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01), 250–265.
- Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). State of the art and practice in AI in education. *European Journal of Education*, 57(4), 542–570. <https://doi.org/10.1111/ejed.12533>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Li, M. (2025). Integrating Artificial Intelligence in Primary Mathematics Education: Investigating Internal and External Influences on Teacher Adoption. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 23(5), 1283–1308. <https://doi.org/10.1007/s10763-024-10515-w>
- Mampota, S., Mokhets'engoane, S. J., & Kurata, L. (2023). Connectivism Theory: Exploring its Relevance in Informing Lesotho's Integrated Curriculum for Effective Learning in the Digital Age. *European Journal of Education and*

Pedagogy, 4(4), 6–12. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2023.4.4.705>

- Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109–116.
- Puspita Vivi, Marcelina Shella, & Melindawati Silfi. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 235–240.
- Raave, D. K., Saks, K., Pedaste, M., & Roldan Roa, E. (2024). How and Why Teachers Use Technology: Distinct Integration Practices in K-12 Education. *Education Sciences*, 14(12), 1–24. <https://doi.org/10.3390/educsci14121301>
- Santosa, I. K. E., Sudarsana, I. K., & Dewi, N. P. C. P. (2025). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran sekolah dasar kesiapan guru dan implikasi etis. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(1), 80–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/025764jpgi0005>
- Saputra, I. A., Ramadhani, A., Khairunnisa, M. Z., & Ainiyah, N. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Akademik Siswa Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p25-31>
- Skrbinjek, V., Vivic Krabonja, M., Abersek, B., & Flogie, A. (2024). Enhancing Teachers' Creativity with an Innovative Training Model and Knowledge Management. *Education Sciences*, 14(12), 1–17. <https://doi.org/10.3390/educsci14121381>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Trismawati, T., Astuti, A. P., Bahri, M. S., Basit, A., Indrati, W., Putri, F. R. A., Novitasari, R., Mustafafi, W. Z., & Safira, M. (2022). Adaptasi Teknologi Informasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Keberhasilan Pembelajaran Daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.51747/abdipancamarga.v3i1.986>
- Wang, S., Wang, F., Zhu, Z., Wang, J., Tran, T., & Du, Z. (2024). Artificial intelligence in education: A systematic literature review. *Expert Systems with Applications*, 252(PA), 124167. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2024.124167>
- Yim, I. H. Y., & Su, J. (2025). Artificial intelligence literacy education in primary schools: a review. *International Journal of Technology and Design Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10798-025-09979-w>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in

higher education-where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1–27.
<https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>