



**PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
MENGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* BAGI GURU
SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG**

Ana Putri Nastiti

Politeknik Negeri Semarang

Isnaini Nurkhayati

Politeknik Negeri Semarang

Winarto

Politeknik Negeri Semarang

Jumi

Politeknik Negeri Semarang

Sri Marhaeni

Politeknik Negeri Semarang

Endang Sulistiyani

Politeknik Negeri Semarang

Jati Nugroho

Politeknik Negeri Semarang

Mona Inayah Pratiwi

Politeknik Negeri Semarang

Alamat: Jl. Prof. Soedarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275

Korespondensi penulis: ana.putri.nastiti@polines.ac.id

***Abstract** Primary Community Service at SDN 01 Tugurejo, Tugurejo District, Semarang City aims to provide solutions to social and humanities problems that impact performance, efficiency and work productivity faced by teachers at SDN 01 Tugurejo in order to improve the quality of learning. The problem faced by teachers at SDN 01 Tugurejo, Semarang City is that they have not yet maximized good digital literacy skills. In particular, teachers have not been able to apply technology optimally in creating learning media that is relevant to students' characters and the latest technological developments. The application of Artificial Intelligence through the creation of animated video-based learning media for teachers at SDN 01 Tugurejo will have an impact on strengthening digital literacy for teachers. In an independent curriculum, teachers have the freedom to adapt learning methods, materials and media to suit the needs and characteristics of students. Thus, teachers who have good digital literacy will support the creation of an interactive and quality learning process. The method used is to provide socialization, training and assistance in creating animated video-based learning media using Artificial Intelligence. Thus, teachers who have good digital literacy will support the creation of an interactive and quality learning process.*

Keywords: Literacy, digital, animated video, Artificial Intelligence

Abstrak Pengabdian Masyarakat Pratama di SDN 01 Tugurejo, Kecamatan Tugurejo, Kota Semarang bertujuan untuk memberikan solusi permasalahan sosial humaniora yang berdampak pada kinerja, efisiensi, dan produktivitas kerja yang dihadapi guru SDN 01 Tugurejo agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang adalah belum maksimalnya kemampuan literasi digital yang baik. Secara khusus, guru belum dapat menerapkan teknologi dengan maksimal dalam membuat media pembelajaran yang relevan dengan karakter peserta didik dan perkembangan teknologi terkini. Penerapan *Artificial Intelligence* melalui pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru SDN 01 Tugurejo akan berpengaruh terhadap penguatan literasi digital bagi guru. Dalam kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan untuk menyesuaikan metode, materi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Dengan demikian, guru yang memiliki literasi digital yang baik akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif

dan berkualitas. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Artificial Intelligence*. Dengan demikian, guru yang memiliki literasi digital yang baik akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif dan berkualitas.

Kata kunci: *Literasi, digital, video animasi, Artificial Intelligence*

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kebutuhan mendesak untuk segera dipenuhi yang kemudian disinergikan dengan pendidikan (Kuntari, 2022). Penguatan literasi digital bagi para guru dijadikan fokus strategis untuk mendapatkan pelatihan sehingga dapat mempermudah pelaksanaan berbagai tugas yang mereka tangani, seperti mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran (audiovisual) dalam proses pembelajaran (Afifulloh & Sulistiono, 2023).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan aspek perkembangan kognitif, video animasi merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual yang tepat untuk digunakan pada usia sekolah dasar (Fatmawati, 2021). Video animasi dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, bervariasi dan menarik, serta memperkaya pengalaman belajar para peserta didik.

Era digitalisasi pendidikan saat ini, teknologi kecerdasan buatan atau sering dikenal dengan "*Artificial Intelligence (AI)*" telah menjadi salah satu inovasi yang berpotensi mengubah lanskap pembelajaran. AI memungkinkan komputer untuk belajar dan mengambil keputusan berdasarkan pola-pola yang ada dalam data. Dalam konteks pendidikan, teknologi AI menawarkan peluang yang menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik maupun guru. Dengan kemampuannya dalam pengolahan data, pengenalan pola, dan pembelajaran mesin, teknologi AI dapat memberikan solusi inovatif untuk membantu guru dalam menyelesaikan tugas-tugasnya yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Kondisi kemampuan literasi digital guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang menunjukkan belum maksimal sehingga berdampak pada proses dan kualitas pembelajaran. Beberapa faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut, antara lain; 1) belum optimalnya kemampuan guru tentang literasi digital, 2) kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi, 3) kurangnya pengetahuan tentang "*Artificial Intelligence*", dan 4) proses pembelajaran masih berbasis pada sumber/media pembelajaran berbasis *buku teks*. Beberapa faktor tersebut mengakibatkan minimnya kemampuan literasi digital guru sekaligus daya saing guru yang rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan penguatan literasi digital melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Artificial Intelligence*.

METODE PELAKSANAAN

Dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang dibutuhkan solusi yang tepat. Berdasarkan permasalahan yang ada, tim pengabdian masyarakat merumuskan beberapa solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi mitra. Solusi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Memberikan sosialisasi akan arti pentingnya literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Artificial Intelligence* bagi guru.
2. Mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Artificial Intelligence*.
3. Melakukan pendampingan pembuatan Akun beberapa aplikasi AI yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi.

**PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI GURU
SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG**

4. Melatih cara mendapatkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam menerapkan *AI* pada pembuatan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Menyadarkan para pendidik khususnya guru SD untuk menguatkan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *AI*.
6. Meningkatkan kemampuan literasi digital pendidik, khususnya guru SD dalam menerapkan teknologi *AI* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadakan dengan beberapa tahapan. Berikut ini paparan pelaksanaannya secara terperinci.

1. Survei Awal

Tim pelaksana melakukan survei awal. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar guru masih berpaku pada buku teks dan belum menggunakan teknologi digital.



Gambar 1 Survei awal menunjukkan guru masih berpaku pada buku teks dan belum menggunakan teknologi digital

2. Sosialisasi

Tim pelaksana melakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilakukan oleh semua tim dan mendatangkan praktisi Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan penyampaian materi 1 berisi "Pentingnya Penguatan Literasi Digital melalui Media Pembelajaran" oleh Ibu Ana Putri Nastiti, M.Pd. Selanjutnya, penyampaian materi 2 berisi "Mengenal Dunia Artificial Intelligence" oleh Ibu Dr. Jumi, S.Kom., M.Kom. Terakhir, Penyampaian materi 3 "Penerapan Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi oleh dosen praktisi (Bapak Kurnia Bella Ibnu Fadrijie).



Gambar 2a Pembukaan dan penyampaian materi

PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI GURU SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG



Gambar 2b Foto Bersama tim pelaksana dan peserta pelatihan.

3. Pelatihan

Pada tahap pelatihan menerapkan metode pembelajaran praktik (demonstrasi), peserta pelatihan langsung mempraktikkan membuat media pembelajaran berbasis video animasi. Semua tim pelaksana pengabdian membantu peserta pelatihan ketika kesulitan dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi.



Gambar 3 Peserta Pelatihan sedang Melakukan Demonstrasi Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi

4. Pendampingan

Pendampingan dilakukan oleh semua tim pelaksana pengabdian terhadap guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang dalam menyelesaikan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menerapkan *artificial intelligence*. Proses pendampingan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 Pendampingan oleh Tim Pelaksana

**PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI GURU
SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG**

5. Evaluasi

Implementasinya, guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang diminta membuat media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *artificial intelligence* setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan serta pendampingan. Evaluasi mencakup aspek, diantaranya (1) Kesesuaian antara media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik; (2) Kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik; serta (3) Pemanfaatan teknologi: apakah peserta telah mengintegrasikan *artificial intelligence* (Chat GPT, Gemini, Leonardo, Haiper, dan Capcut) dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Tim pelaksana pengabdian memberikan penilaian dan masukan untuk guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang. Pada akhir tahap evaluasi dilakukan pemilihan video animasi terbaik. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5 Kegiatan pendampingan secara langsung oleh tim pelaksana

Berdasarkan uraian sebelumnya terkait tahapan kegiatan pada program ini secara terperinci terdapat luaran program. Berikut ini luaran pengabdian yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Luaran Program Kegiatan

Kegiatan	Target Materi	Peran Serta Guru	
		Jumlah	Persentase
Sosialisasi, Pelatihan, dan Pendampingan	Mampu meningkatkan tingkat pemahaman Guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang terkait pentingnya literasi digital dan media pembelajaran.	17	100%
	Mampu meningkatkan tingkat pemahaman Guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang terkait penerapan <i>artificial intelligence</i> (Chat GPT, Gemini, Leonardo, Haiper, dan Capcut) dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi	17	100%
	Mampu meningkatkan keterampilan literasi digital Guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang melalui pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan <i>artificial</i>	17	100%

**PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BAGI GURU
SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG**

	intelligence (Chat GPT, Gemini, Leonardo, Haiper, dan Capcut).		
Evaluasi	Meningkatkan sinergi tata kelola antara Guru SDN 01 Tugurejo Kota Semarang dengan Pemerintahan dan Politeknik Negeri Semarang dalam hal menghadapi kemajuan teknologi yang dipergunakan dalam media pembelajaran.	17	100%

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul “Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan *Artificial Intelligence* bagi Guru SDN 1 Tugurejo, Kota Semarang” berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 17 guru, termasuk kepala sekolah. Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat sesi praktik pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Kegiatan ini didukung dengan hibah berupa alat penunjang dan sertifikat peserta, yang semakin memotivasi para guru. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi digital guru-guru di SDN 01 Tugurejo, Kota Semarang.

REFERENSI

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2).
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Kuntari, S. (2022). Pentingnya Budaya Literasi Digital di Masa Pandemi. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 176–185.