

Workshop Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Calon Guru Sekolah Dasar

Muhammad Syazali*, Muhammad Tahir, Gozin Najah Rusyada, I Putu Herry Widhi Andika, Mega Puspita Sari, Nurul Maylida, Husnun Niswati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author: m.syazali@unram.ac.id

Abstract

Technological advances, particularly in the field of Artificial Intelligence (AI), provide significant opportunities for innovation in learning media, particularly to improve the quality of education in elementary schools. Prospective elementary school teachers face the challenge of integrating technology into the learning process to create engaging and relevant learning experiences for students. However, limited knowledge and skills in utilizing AI, such as animated video creation applications, remain a major obstacle. Therefore, this community service activity aims to improve the competency of prospective elementary school teachers in developing AI-based animated video media. This workshop was designed with a participatory approach, where participants were given intensive training on the use of AI-based tools, from the content planning stage to video production as a learning medium. The methods used included interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice. The community service activity took place on June 2, 2025. Participants consisted of 30 prospective elementary school teacher students from the PGMI Study Program at UIN Mataram. Throughout the process, the students demonstrated high enthusiasm. This had a positive impact on increasing their knowledge of the use of AI in developing animated video media. Each of them was able to produce high-quality animated video media at the final session of the workshop.

Abstrak

Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang Artificial Intelligence (AI), memberikan peluang besar dalam inovasi media pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Calon guru SD dihadapkan pada tantangan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Namun, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan AI, seperti aplikasi pembuat video animasi, masih menjadi hambatan utama. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi calon guru SD dalam mengembangkan media video animasi berbasis AI. Workshop ini dirancang dengan pendekatan partisipatif, di mana peserta akan diberikan pelatihan intensif mengenai penggunaan alat berbasis AI, mulai dari tahap perencanaan konten sampai dengan produksi video sebagai media dalam pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Kegiatan pengabdian terlaksana pada 2 Juni 2025. Peserta terdiri dari 30 mahasiswa calon guru SD dari Prodi PGMI UIN Mataram. Selama proses, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Ini berdampak positif pada peningkatan pengetahuan mereka terhadap penggunaan AI dalam pengembangan media video animasi. Setiap dari mereka mampu menghasilkan media video animasi dengan kualitas yang baik di sesi akhir workshop.

How to Cite: Syazali, M., Tahir, M., Rusyada, G.N., Andika, I. P. H. W., Sari, M. P., Maylida, N., & Niswati, H. (2025). Workshop Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *KOMUNITAS: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2). 44-55.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Calon guru sekolah dasar yang menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Pendidikan dasar merupakan pondasi bagi pengembangan karakter dan pengetahuan siswa (Madhurima, 2018; Sita, 2016; Lala, 2018), sehingga guru yang kompeten dan inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin kompleks (Sonia, 2024; Sulaymanova, 2024; Siti, 2024). Namun demikian, kondisi eksisting menunjukkan bahwa calon guru SD di Prodi PGMI UIN Mataram menghadapi beberapa tantangan serius dalam penguasaan teknologi, terutama dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung pembelajaran.

Hasil survey menggunakan kuesioner online terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa semua calon guru memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi pendidikan, tetapi belum mampu mengintegrasikan teknologi canggih, seperti AI, ke dalam proses pembelajaran. Mereka belum memiliki pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi berbasis AI. Minimnya pelatihan dan pembimbingan yang relevan menjadi salah satu penyebab utama. Padahal di sisi lain, perkembangan kurikulum yang semakin menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran mengharuskan guru memiliki kemampuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital (Ajani, 2024; Consoli *et al.* 2024; Tondeur *et al.* 2017).

Calon guru SD yang sedang kuliah di Prodi PGMI UIN Mataram memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Mahasiswa di program studi ini memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, terutama dalam hal inovasi pembelajaran. Lingkungan akademik yang mendukung kolaborasi dan inovasi menjadi salah satu kekuatan utama yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong pengembangan kompetensi teknologi mahasiswa. Berdasarkan hasil survei, lebih dari 85% mahasiswa PGMI memiliki minat tinggi terhadap pelatihan pengembangan media pembelajaran, tetapi sebagian besar dari mereka belum pernah mengikuti pelatihan yang secara spesifik berfokus pada pembuatan video animasi berbasis AI (98%). Padahal, semua mahasiswa memiliki akses ke perangkat digital dasar, seperti laptop atau smartphone (100%), yang memungkinkan mereka untuk mengikuti pelatihan berbasis teknologi.

Kondisi ini menunjukkan peluang besar untuk memberdayakan calon guru SD di Prodi PGMI UIN Mataram dalam penguasaan teknologi terkini. Dengan pelatihan yang tepat, mereka dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan, yang pada akhirnya akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran siswa di sekolah dasar (Darling-Hammond *et al.* 2017; Mantra *et al.* 2023; Suwilo *et al.* 2023). Dalam konteks pendidikan di wilayah Lombok, pemberdayaan ini juga memiliki potensi untuk mempercepat adopsi teknologi pendidikan di daerah yang masih menghadapi keterbatasan sumber daya (Wajah & Mohd Yusof, 2024; Yaqin *et al.* 2024; van Dijk, 2020).

Tujuan Pelaksanaan Kegiatan dan Kaitannya dengan MBKM, IKU, dan Fokus Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi calon guru SD dalam mengembangkan media video animasi berbasis AI. Kompetensi ini mencakup kemampuan merancang dan memproduksi video animasi untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan yang berorientasi pada praktik langsung, sehingga mahasiswa dapat secara aktif terlibat dalam seluruh tahapan pengembangan media

pembelajaran berbasis AI. Tujuan kegiatan ini sejalan dengan visi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang ada di perguruan tinggi khususnya dalam implementasi kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus yang dapat dikonversi ke dalam mata kuliah khususnya mata kuliah KKN dan Pengembangan Media Pembelajaran.

Selain itu, kegiatan ini mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya terkait dengan kegiatan dosen yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Fokus pengabdian kepada masyarakat juga tercermin dalam kegiatan ini, karena pelatihan ini dirancang untuk memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang dihadapi oleh calon guru. Dengan memberikan pelatihan yang berbasis kebutuhan dan kondisi eksisting mahasiswa, kegiatan ini berupaya untuk memberdayakan mereka sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan. Dalam jangka panjang, diharapkan media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan oleh mahasiswa tidak hanya bermanfaat bagi mereka sendiri, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa SD di wilayah Lombok dan sekitarnya.

Melalui pendekatan partisipatif, kegiatan ini akan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam seluruh proses pelatihan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Peserta akan diberikan pelatihan intensif tentang penggunaan alat berbasis AI untuk pengembangan video animasi, termasuk aspek perencanaan konten, produksi, dan aplikasi media dalam pembelajaran. Dengan demikian, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang dapat langsung diterapkan dalam konteks pendidikan. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini mencakup peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa, produk berupa video animasi pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta, serta publikasi artikel ilmiah pada jurnal pengabdian kepada masyarakat dan diseminarkan pada seminar Pepadu. Adapun luaran tambahan dari kegiatan ini adalah pernyataan pemanfaatan hasil riset oleh mitra atau masyarakat. Luaran ini tidak hanya menjadi indikator keberhasilan kegiatan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan di tingkat dasar. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan mahasiswa dalam penguasaan teknologi pendidikan, yang dapat direplikasi di institusi pendidikan lainnya. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada mahasiswa PGMI UIN Mataram, tetapi juga menjadi bagian dari upaya kolektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia melalui inovasi teknologi.

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk memastikan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan kegiatan mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta rencana keberlanjutan program. Tahap awal adalah sosialisasi, yang bertujuan untuk memperkenalkan program kepada mitra, yaitu mahasiswa calon guru SD di Prodi PGMI UIN Mataram, serta membangun pemahaman bersama tentang pentingnya penguasaan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pengembangan media pembelajaran. Sosialisasi meliputi persiapan materi berupa presentasi, infografik, dan video pendek yang menjelaskan tujuan, manfaat, serta tahapan kegiatan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan melalui sesi tatap muka yang melibatkan peserta yang telah diseleksi sebelumnya. Dalam kegiatan ini, materi yang disampaikan mencakup urgensi penguasaan teknologi pendidikan, gambaran umum perangkat lunak AI yang akan digunakan, dan luaran program yang diharapkan. Sosialisasi diakhiri dengan sesi diskusi interaktif untuk menyamakan persepsi antara tim pelaksana dan peserta.

Tahap kedua adalah pelatihan, yang menjadi inti dari program ini. Pelatihan dirancang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak berbasis AI untuk mengembangkan video animasi. Kegiatan ini dimulai dengan pengenalan perangkat lunak seperti ChatGPT untuk pembuatan naskah, Leonardo ai, Stylar ai, Luma ai, Picluman ai untuk generate gambar, Runway ML, ElevenLabs, Pikalabs, hailuo ai dan Magiclight untuk generate video animasi. Peserta mempraktikkan langsung penggunaan perangkat lunak dengan bimbingan tim ahli, meliputi perancangan konten pembelajaran berbasis kurikulum, produksi video animasi, hingga penambahan narasi, visual, dan efek pendukung. Pada akhir pelatihan, setiap peserta menghasilkan satu video animasi sebagai tugas akhir, yang dievaluasi oleh tim pelaksana berdasarkan kriteria tertentu.

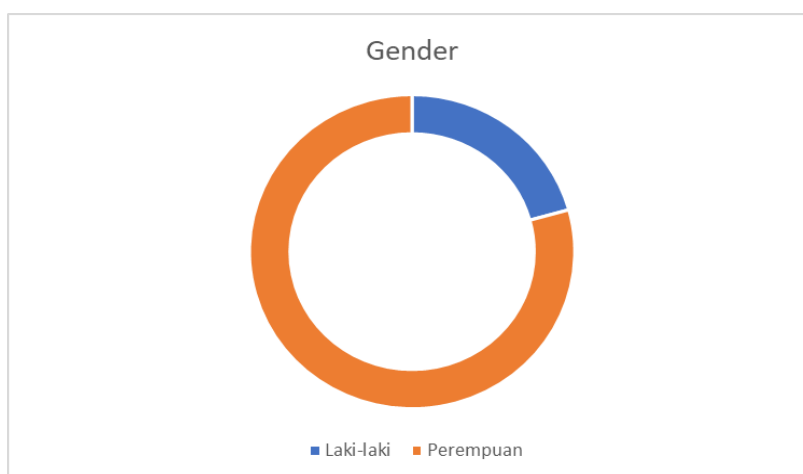
Tahap terakhir adalah keberlanjutan program, yang dirancang untuk memastikan dampak jangka panjang. Tim pelaksana akan menyusun panduan praktis yang berisi langkah-langkah penggunaan perangkat lunak AI, tips pengembangan media pembelajaran, serta contoh video animasi terbaik dari peserta. Selain itu, dibentuk komunitas praktisi teknologi pendidikan di antara peserta untuk berbagi pengalaman dan mendukung pengembangan media berbasis AI secara berkelanjutan. Program ini juga diusulkan menjadi bagian dari kurikulum tambahan di Prodi PGMI UIN Mataram, seperti dalam bentuk mata kuliah atau pelatihan lanjutan. Hasil program akan dipublikasikan dalam artikel ilmiah pada jurnal pengabdian masyarakat untuk dijadikan acuan oleh institusi lain.

Tim kegiatan workshop ini terdiri dari satu orang ketua (Muhammad Syazali), empat anggota dosen (Muhammad Tahir, Gozin Najah Rusyada, I Putu Herry Widhi Andika, Mega Puspita Sari), dan 2 anggota mahasiswa (Nurul Maylida dan Husnun Niswati). Ketua bertugas sebagai penanggung jawab utama yang mengarahkan seluruh kegiatan, memastikan kelancaran pelaksanaan, serta mengoordinasikan setiap tahap mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Empat dosen anggota memiliki peran sesuai dengan kompetensi masing-masing, meliputi penyusunan materi, pembuatan naskah, dan supervisi dalam pembuatan animasi menggunakan berbagai tools AI. Dosen pertama bertugas dalam pengembangan konten dan storyboard, dosen kedua mengelola aspek teknis animasi, dosen ketiga bertanggung jawab atas evaluasi dan revisi, sedangkan dosen keempat menangani publikasi dan pelaporan hasil kegiatan. Dua mahasiswa bertugas sebagai asisten teknis yang membantu dalam ilustrasi, pengeditan video, dan penyelarasan narasi, serta memastikan animasi berjalan sesuai dengan naskah yang telah disusun. Video ini akan digunakan sebagai contoh pada saat pelatihan, di mana masing-masing dosen akan bergiliran mendemonstrasikan proses pengembangannya. Adapun mahasiswa membantuk dalam mendokumentasikan kegiatan.

Kegiatan ini berpotensi diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sehingga mahasiswa dapat memperoleh rekognisi berupa Satuan Kredit Semester (SKS). Mahasiswa yang berpartisipasi dalam program ini dapat mengajukan pengakuan hasil kegiatan sebagai bagian dari mata kuliah wajib atau pilihan, seperti Pengembangan Media Pembelajaran, atau Kraktik Kerja Nyata (KKN). Hasil kegiatan dapat dikonversi menjadi 2-4 SKS sesuai kebijakan MBKM, apabila memenuhi kriteria evaluasi yang telah disepakati dengan pihak Prodi PGSD Universitas Mataram. Selain itu, mahasiswa diwajibkan menyusun laporan kegiatan yang mencakup proses pelaksanaan, tantangan, dan refleksi. Laporan ini, akan menjadi bukti portofolio untuk pengajuan rekognisi SKS. Sertifikat resmi juga akan diberikan kepada mahasiswa yang terlibat, sebagai pengakuan atas kontribusi dalam kegiatan ini. Hasil ini berpotensi mendukung karir akademik mahasiswa.

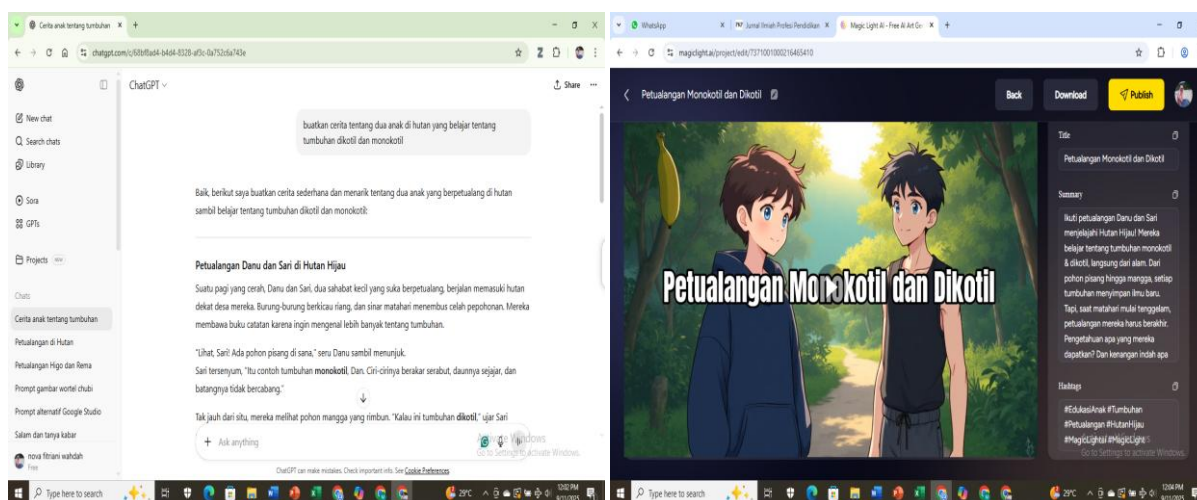
HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan judul Workshop Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Calon Guru Sekolah Dasar (SD) telah dilaksanakan pada tanggal 2 September 2025 dengan subjek mahasiswa UIN Mataram. Peserta kegiatan terdiri dari 30 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dari jumlah tersebut, sebanyak 79.3% mahasiswa perempuan dan 20.7% mahasiswa laki-laki (Gambar 1). Berdasarkan semesternya, semua peserta berasal dari tahun yang sama yaitu tahun ketiga semester gasal.



Gambar 1. Sebaran demografi mahasiswa peserta kegiatan pengabdian

Secara teknis, penyampaian materi mencakup pengenalan AI yang digunakan untuk membuat media pembelajaran video animasi, dan demonstrasi penggunaan ChatGPT dan Magiclight AI. Pada proses ini, disampaikan sekaligus dicontohkan kepada peserta terkait betapa mudahnya membuat media komik berbasis AI. ChatGPT difungsikan untuk membuat cerita. Adapun Magiclight AI difungsikan untuk memvisualisasi cerita menjadi video animasi (Gambar 2). Ini berdampak positif terhadap kegiatan pengabdian yang terlaksana dengan baik dan lancar. Ini dibuktikan dengan antusiasme peserta. Beberapa di antara mereka memberikan respon yang positif dan signifikan dengan aktif pada saat diskusi (Gambar 2).



Gambar 2. Tampilan naskah cerita dan generate-nya menjadi video animasi



Gambar 3. Antusiasme peseserta workshop

Akhir sesi kegiatan workshop, peserta ditugaskan untuk mengembangkan komik sendiri berdasarkan ide kreatif mereka. Hasilnya sesuai dengan ekspektasi. Salah satu dari media pembelajaran video animasi yang dikembangkan adalah pada materi klasifikasi makhluk hidup, khususnya komparas antara tumbuhan dikotil dan monokotil (Gambar 2). Pada konten video animasi ini menceritakan tentang dua anak sekolah yang belajar tentang tumbuhan dikotil dan monokotil. Gambarnya sangat bagus, animasinya lumayan berkualitas, dan alur ceritanya cukup menarik. Muatan materi tumbuhan dikotil dan monokotil juga sudah sesuai dengan prinsip keilmuan. Ini menunjukkan keberhasilan dan kesuksesan dari kegiatan workshop yang dilakukan.



Gambar 4. Cuplikan media video animasi berbasis AI yang berhasil dikembangkan

Pembahasan

Pelaksanaan workshop pengembangan media video animasi berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi calon guru Sekolah Dasar di Prodi PGMI UIN Mataram pada 2 September 2025 menunjukkan relevansi tinggi antara kebutuhan kompetensi abad ke-21 dan kurikulum pendidikan guru masa kini. Kegiatan ini dirancang sebagai respons terhadap tantangan transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik usia dini (Mishra, 2019; Istenic *et al.*, 2020). Mahasiswa calon guru SD, sebagai sasaran utama, dipandang perlu dibekali keterampilan teknologi yang adaptif agar mampu bersaing dan berkontribusi secara nyata di lapangan nanti, terutama dalam konteks pembelajaran yang semakin berbasis visual dan interaktif (UNESCO, 2021; Tondeur *et al.*, 2017). Integrasi AI dalam pendidikan dasar bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan strategis untuk membangun generasi pembelajar yang melek teknologi sejak dini (Zawacki-Richter *et al.*, 2019; Holmes *et al.*, 2022; Sultan, 2023).

Antusiasme peserta selama workshop menjadi indikator awal keberhasilan kegiatan, sekaligus cerminan urgensi topik yang diangkat. Dari total 30 peserta, hampir 95% hadir tepat waktu dan aktif dalam setiap sesi, baik saat pemaparan materi, demonstrasi, maupun praktik langsung. Partisipasi aktif ini tidak hanya tercermin dari kehadiran fisik, tetapi juga dari keterlibatan dalam diskusi, pertanyaan kritis, serta kesediaan mencoba alat-alat AI secara mandiri (Darling-Hammond *et al.*, 2017; Kennedy, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk menguasai keterampilan baru, terutama yang berkaitan dengan teknologi mutakhir yang belum banyak diajarkan secara formal dalam kurikulum perkuliahan mereka sebelumnya.

Metode workshop yang menggabungkan penjelasan teoretis, demonstrasi langsung, dan praktik terbimbing terbukti efektif dalam membangun pemahaman dan keterampilan teknis peserta. Pendekatan ini memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep dasar AI dalam pembuatan animasi, tetapi juga langsung mengaplikasikannya melalui platform berbasis AI seperti Canva Magic Media, Pictory, atau Synthesia (Luckin *et al.*, 2016; Holmes *et al.*, 2019; Chiu *et al.*, 2020). Dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana, mahasiswa mampu mengatasi hambatan teknis awal dan mulai menciptakan konten animasi sederhana namun edukatif (Ertmer *et al.*, 2015). Integrasi teori dan praktik dalam satu rangkaian kegiatan menjadi kunci dalam mempercepat proses penguasaan kompetensi yang diharapkan.

Salah satu capaian signifikan dari kegiatan ini adalah kemampuan seluruh peserta untuk menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis AI pada akhir sesi. Produk-produk tersebut tidak hanya sekadar tugas akhir, tetapi telah dirancang sesuai dengan muatan kurikulum SD, seperti materi IPA, Matematika, atau PPKn, dengan durasi 2–3 menit dan dilengkapi narasi serta ilustrasi yang sesuai usia anak (Clark & Mayer, 2016; Mayer, 2021; Fiorella & Mayer, 2016). Hal ini membuktikan bahwa dengan pelatihan singkat namun terstruktur, calon guru mampu mengadopsi teknologi canggih dan mengonversinya menjadi alat pembelajaran yang relevan, menarik, dan kontekstual untuk kelas mereka nanti (Wu & Tai, 2017; Chen & Lin, 2016). Penggunaan animasi berbasis AI juga sejalan dengan prinsip multimedia learning yang menekankan pentingnya representasi visual dalam meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Plass *et al.*, 2020).

Kendati demikian, beberapa kendala teknis sempat muncul, terutama terkait keterbatasan perangkat dan konektivitas internet peserta selama sesi praktik (Zheng *et al.*, 2016). Sebagian mahasiswa menggunakan laptop dengan spesifikasi rendah atau ponsel pintar yang kurang optimal untuk menjalankan aplikasi berbasis AI secara lancar (van Dijk, 2020). Tim pelaksana merespons dengan menyediakan alternatif platform yang lebih ringan dan

memberikan panduan penggunaan offline sebelum sinkronisasi hasil (Koehler *et al.*, 2014). Selain itu, pendampingan personal diberikan kepada peserta yang mengalami kesulitan, sehingga tidak ada satupun peserta yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Respons adaptif ini menjadi pembelajaran penting untuk perbaikan desain kegiatan serupa di masa depan.

Dari aspek pedagogis, workshop ini juga berhasil menanamkan kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sejak dini. Mahasiswa tidak hanya belajar tentang cara membuat animasi, tetapi juga memahami prinsip-prinsip desain pembelajaran, pemilihan konten yang sesuai tahap perkembangan anak, serta penggunaan media sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Puentedura, 2014; Reiser & Dempsey, 2018). Beberapa peserta bahkan menyampaikan dalam sesi refleksi bahwa mereka sebelumnya menganggap teknologi AI terlalu kompleks, namun setelah workshop, mereka merasa termotivasi untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan lebih banyak media pembelajaran digital secara mandiri. Transformasi sikap ini merupakan indikator penting keberhasilan pelatihan berbasis kompetensi.

Dampak jangka pendek dari kegiatan ini terlihat dari peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi AI. Survei singkat pasca-kegiatan menunjukkan bahwa 89% peserta merasa “lebih siap” atau “sangat siap” untuk mengintegrasikan video animasi berbasis AI dalam rencana pembelajaran mereka kelak (Tondeur *et al.*, 2017). Selain itu, sejumlah peserta menyatakan niat untuk berbagi ilmu dengan teman sejawat atau bahkan mengadakan pelatihan mini di lingkungan kampus atau sekolah latihan mereka (Darling-Hammond *et al.*, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berdampak individual, tetapi juga memiliki potensi multiplikasi yang luas, menjadikan peserta sebagai agen perubahan dalam ekosistem pendidikan dasar di masa depan.

Kegiatan ini juga membuka ruang refleksi bagi tim pelaksana tentang pentingnya kolaborasi antara dunia akademik dan kebutuhan riil di lapangan pendidikan (Darling-Hammond, 2014). Ternyata, meskipun mahasiswa calon guru memiliki dasar pedagogis yang kuat, mereka masih membutuhkan pendampingan teknis yang intensif dalam pemanfaatan teknologi mutakhir. Ini menjadi masukan penting bagi institusi pendidikan guru untuk mulai mengintegrasikan literasi AI dan keterampilan digital ke dalam kurikulum inti, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan atau ekstrakurikuler (UNESCO, 2021; Holmes *et al.*, 2022; Sultan, 2023). Workshop semacam ini seharusnya menjadi bagian dari mata kuliah wajib atau modul praktikum yang berkelanjutan, agar lulusan benar-benar siap menghadapi dinamika kelas modern.

Secara institusional, keberhasilan kegiatan ini juga memperkuat peran perguruan tinggi, khususnya Prodi PGMI UIN Mataram, sebagai pusat pengembangan inovasi pembelajaran (Kezar, 2014). Dengan mengadopsi pendekatan berbasis teknologi terkini, program studi tidak hanya memenuhi standar kompetensi lulusan, tetapi juga menunjukkan kepemimpinan dalam transformasi pendidikan guru (Bryk *et al.*, 2015). Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan praktisi teknologi pendidikan dalam kegiatan ini menjadi model sinergi yang ideal, yang dapat direplikasi di program studi lain atau bahkan di tingkat fakultas (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2015). Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang mendorong keterbukaan, inovasi, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran otentik (Kemdikbudristek, 2021; Suharto *et al.*, 2022; Siregar & Simatupang, 2023).

Kegiatan serupa perlu dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, dan pendalaman materi yang lebih komprehensif (Darling-Hammond *et al.*, 2017). Misalnya, dengan menambahkan modul evaluasi media pembelajaran berbasis AI, pengembangan storyboard edukatif, atau integrasi dengan platform LMS (*Learning Management System*) sekolah (Reiser & Dempsey, 2018; Branch & Kopcha, 2014; Spector, 2014). Selain itu,

pendampingan pasca-workshop melalui grup daring atau komunitas praktik bisa menjadi solusi untuk menjaga keberlanjutan dampak kegiatan (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2015). Dengan demikian, peningkatan kompetensi tidak berhenti pada satu hari pelatihan, tetapi menjadi proses berkelanjutan yang mendukung pertumbuhan profesional calon guru dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, workshop ini telah berhasil menjembatani kesenjangan antara teori pedagogis dan praktik teknologi mutakhir di kalangan calon guru SD. Dengan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis produk, kegiatan tidak hanya mentransfer keterampilan, tetapi juga membangun keyakinan dan motivasi peserta untuk terus berinovasi. Produk video animasi yang dihasilkan menjadi bukti konkret bahwa mahasiswa mampu menjadi kreator, bukan hanya konsumen teknologi. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan Indonesia yang menekankan pentingnya guru sebagai agen perubahan, inovator pembelajaran, dan penggerak literasi digital di tingkat dasar, fondasi penting bagi masa depan pendidikan nasional yang lebih adaptif dan berkelanjutan (Kemdikbudristek, 2022; UNESCO, 2021; Sultan, 2023).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian terlaksana pada 2 Juni 2025 dengan subjek mahasiswa calon guru SD dari prodi PGMI UIN Mataram. Kegiatan ini berjalan lancar. Ini ditunjukkan dari antusiasme peserta, dan masing-masing mahasiswa sudah bisa menghasilkan media pembelajaran video animasi.

SARAN

Pengabdian selanjutnya disarankan menggunakan AI lain dan terbaru untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram atas pemberian dana kegiatan pengabdian ini, dengan Nomor kontrak 3376/UN18.L1/PP/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajani, O. A. (2024). Teachers' competencies in digital integration of learning contents in dynamic classroom practices: A review of teacher professional development needs. *Acta Educationis Generalis*, 12(1), 1–15.
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2014). Instructional design models. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 77–87). Springer.
- Bryk, A. S., Gomez, L. M., Grunow, A., & LeMahieu, P. G. (2015). *Learning to improve: How America's schools can get better at getting better*. Harvard Education Press.
- Chen, C. M., & Lin, Y. T. (2016). Effects of different video caption modes on English listening comprehension and vocabulary acquisition. *Educational Technology & Society*, 19(1), 1–15.
- Chiu, T. K. F., Moorhouse, B. L., Chai, C. S., & Jong, M. S. Y. (2020). A framework for AI-powered language learning (AIPLL). *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(3), 609–620. <https://doi.org/10.1111/jcal.12491>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.

- Consoli, T., Schmitz, M. L., Antonietti, C., Gonon, P., Cattáneo, A., & Petko, D. (2024). Quality of technology integration matters: Positive associations with students' behavioral engagement and digital competencies for learning. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1234–1250.
- Darling-Hammond, L. (2014). Strengthening clinical preparation: The holy grail of teacher education. *Peabody Journal of Education*, 89(4), 547–561. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2014.939004>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Learning Policy Institute.
- Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T., & York, C. S. (2015). Exemplary technology-using teachers: Perceptions of factors influencing success. *Journal of Computing in Teacher Education*, 22(2), 51–59. <https://doi.org/10.1080/10402454.2005.10784558>
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2016). Eight ways to promote generative learning. *Educational Psychology Review*, 28(4), 717–741. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9348-9>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
- Holmes, W., Porayska-Pomsta, K., Holstein, K., Sutherland, A., Baker, T., Shum, S. B., ... & Koedinger, K. R. (2022). Ethics of AI in education: Towards a community-wide framework. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 32(3), 504–526. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00239-1>
- Istemic, A., Bregar, A., & Umek, A. (2020). Teachers' digital competence in the context of the European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu). *Education Sciences*, 10(7), 196. <https://doi.org/10.3390/educsci10070196>
- Kezar, A. (2014). How colleges change: Understanding, leading, and enacting change. Routledge.
- Kennedy, M. M. (2016). How does professional development improve teaching? *Review of Educational Research*, 86(4), 945–980. <https://doi.org/10.3102/0034654315626800>
- Koehler, M. J., Mishra, P., Kereluik, K., Shin, T. S., & Graham, C. R. (2014). The technological pedagogical content knowledge framework. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 101–111). Springer.
- Lala, J., Ananda, K., Anwar, A., Anifah, A., & Ray, D. (2018). Strengthening character education in elementary school. In *Proceedings of the 1st International Conference on Education and Management Science (ICEMS)* (pp. 291–296).
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- Madhurima, V. (2018). Primary education: Suggestions to improve the status. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 5(5), 1076–1080.
- Mantra, I. B., Arsana, A. A. I. P., Pramawati, Y. A., Wirastuti, G. A. P., & Astuti, P. S. A. (2023). Digital pedagogy: Enhancing teachers' competence in technology-based learning media in SMKS Ngurah Rai Canggu. *Journal of Applied Business and Development International*, 3(7), 101–115.
- Mishra, P. (2019). Considering technological pedagogical content knowledge as a complex, adaptive system. *TechTrends*, 63(6), 744–753. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00438-1>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Hayward, E. O. (2020). Design factors for educationally effective animations and simulations. *Journal of Computing in Higher Education*, 32(1), 39–62. <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09234-9>
- Puentedura, R. R. (2014). SAMR: A contextualized introduction. Hippasus.

- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2018). Trends and issues in instructional design and technology (4th ed.). Pearson.
- Siregar, E., & Simatupang, M. (2023). Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Transformasi pendidikan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 12(1), 45–60.
- Sita, R. (2016). Character education in primary school students prepare to face challenges of the 21st century. In *Proceedings of the International Conference on Economics and Business Management (ICEBM)* (pp. 55–60).
- Siti, M., Saepudin, A., Shantini, Y., Pramudia, J. R., Kamil, M., & Japar, R. (2024). Inovasi teknologi dalam meningkatkan pelatihan guru untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. *Eduotec*, 7(4), 45–60.
- Sonia, Y. (2024). Exploring innovative approaches for quality enhancement in teacher education: A systematic review. *International Journal of Multidisciplinary Research*, 6(1), 15–30.
- Spector, J. M. (2014). Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives (2nd ed.). Routledge.
- Suharto, T., Pratama, R., & Rahmawati, Y. (2022). Implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Tantangan dan peluang bagi perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 7(2), 112–129.
- Suharyono, K. P., Hadiningrat, S., Jekson, V. A., Silalahi, M., & Wardani, F. P. (2024). Opportunities and challenges in implementing information technology innovations in the Indonesian education sector. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(8), 150–165.
- Sulaymanova, M. A. (2024). Current challenges and requirements for the professional competence of educators in the modern world. *International Journal of Pedagogy*, 4(5), 27–31.
- Sultan, N. (2023). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K-12 settings. *AI & Society*, 38(1), 369–382. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01453-8>
- Suwilo, S., Herawati, E., Sari, M., & Putri, S. (2023). Training on making digital learning media to improve motivation and learning outcomes of elementary school students for teachers SD Negeri 068332 Medan. *Jurnal Abdimas Talenta*, 8(2), 50–65.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- UNESCO. (2021). AI and education: Guidance for policy-makers. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>
- van Dijk, J. A. G. M. (2020). The digital divide. Polity Press.
- Wajhah, N., & Mohd Yusof, N. (2024). Embracing the digital frontier: An exploration of readiness and challenges in educational technology implementation by student teachers in Lombok, Indonesia. *International Journal of Academic Research Progress in Education and Development*, 13(1), 85–100.
- Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2015). Introduction to communities of practice: A brief overview of the concept and its uses. Wenger-Trayner.
- Wu, W. H., & Tai, Y. T. (2017). The effects of educational animation on learning performance and cognitive load. *Journal of Educational Computing Research*, 55(3), 363–383. <https://doi.org/10.1177/0735633116670743>
- Wulandari, R., Shofiyah, N., Kurniawan, M. I., Jannah, R., & Silfanah, K. (2024). Interactive learning resources for the digital age: A needs analysis of digital textbook development. *Academic Open*, 9(1), 12–25.

- Yaqin, L. N., Prasajo, L. D., Haji-Othman, N. A., Yusof, N., & Habibi, A. (2024). Addressing the digital divide in Indonesian higher education: Insights, implications, and potential solutions. In *From digital divide to digital inclusion* (pp. 291–307). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-97-2627-5_15
- Zheng, B., Warschauer, M., Lin, C. H., & Chang, C. (2016). Learning in one-to-one laptop environments: A meta-analysis and research synthesis. *Review of Educational Research*, *86*(4), 1052–1084. <https://doi.org/10.3102/0034654316628645>
- 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), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>