

PEMANFAATAN APLIKASI VIDEO GENERATOR AI UNTUK PEMBELAJARAN LMS DI SD NEGERI PETIR 3 - CIPONDOH

Dwiki Jatikusumo^{1*}, Wawan Gunawan², Hery Derajad Wijaya³

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat, Indonesia^{1,2}
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Manajemen, Universitas Mercu Buana, Jakarta Barat, Indonesia³
Email: dwiki.jatikusumo@mercubuana.ac.id¹, wawan.gunawan@mercubuana.ac.id²,
hery.derajad@mercubuana.ac.id³
Penulis Korespondensi*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menuntut sekolah dasar untuk mengintegrasikan pembelajaran digital yang efektif. SD Negeri Petir 3 Cipondoh masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), minimnya konten interaktif, serta rendahnya kompetensi guru dalam mengelola media digital. Program ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru digital melalui pemanfaatan aplikasi video generator untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai karakter siswa generasi digital. Kegiatan ini juga mendukung pemanfaatan sarana TIK sekolah, menyediakan modul pembelajaran mandiri, serta membentuk tim kreatif sekolah sebagai agen inovasi. Hasil yang diharapkan adalah optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi, peningkatan partisipasi siswa, serta replikasi best practice sehingga SD Negeri Petir 3 dapat menjadi sekolah percontohan integrasi teknologi pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Learning management system; Video generator; Optimalisasi*

Abstract

The development of information technology requires elementary schools to integrate effective digital learning. SD Negeri Petir 3 Cipondoh still faces limitations in utilizing the Learning Management System (LMS), a lack of interactive content, and low teacher competence in managing digital media. This program aims to improve teachers' digital competence through the use of video generator applications to create engaging, easy-to-understand learning materials tailored to the characteristics of the digital generation. The activities also support the use of school ICT facilities, provide self-learning modules, and establish a school creative team as agents of innovation. The expected outcomes are the optimization of technology-based learning, increased student participation, and the replication of best practices so that SD Negeri Petir 3 can serve as a model school for the integration of educational technology at the elementary level.

Keywords: *Learning management system; Video generator; Optimization*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pemerintah Indonesia melalui kebijakan Merdeka Belajar menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, implementasi teknologi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek kesiapan sumber daya manusia dan ketersediaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini (Ariesty et al., 2024; Jayadi & Pinandhita, 2024; Suriansyah & Mulya Budi Harsono, 2025).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri Petir 3 Cipondoh, Kota Tangerang, sebuah sekolah dasar negeri dengan 420 siswa dan 18 guru yang secara fisik telah memiliki sarana pendukung berupa laboratorium komputer, jaringan internet, serta proyektor di setiap kelas (Kemendikbud, 2025). Meskipun demikian, pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) dan media pembelajaran digital masih sangat terbatas. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah mitra bukan pada ketersediaan infrastruktur semata, melainkan pada:

- Keterbatasan media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual,
- Rendahnya literasi teknologi guru dalam produksi konten digital,
- Tantangan implementasi LMS pada jenjang sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kondisi ini diperkuat oleh fakta bahwa hanya sekitar sepertiga guru yang terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sementara laboratorium komputer lebih sering dimanfaatkan untuk kegiatan administratif atau pembelajaran TIK dasar. LMS sekolah belum berjalan optimal dan belum terintegrasi dengan konten multimedia yang mendukung pembelajaran tematik kelas I–VI (Gustafi, 2025).

Dari sisi peserta didik, tantangan lain muncul akibat kesenjangan akses teknologi. Sekitar 70% siswa memiliki smartphone, namun hanya 30% yang memiliki laptop atau komputer pribadi. Hal ini menuntut strategi pembelajaran digital yang tidak bergantung pada perangkat mahal, tetapi tetap mampu menyajikan materi yang menarik, mudah dipahami, dan dapat diakses secara fleksibel. Dalam konteks inilah penguatan konten multimedia pada LMS menjadi sangat mendesak, karena LMS tanpa konten interaktif cenderung tidak dimanfaatkan secara optimal oleh guru maupun siswa.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, berbagai literatur menyebutkan bahwa kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan dasar, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan adaptif. Penggunaan video pembelajaran berbasis AI terbukti mampu meningkatkan kualitas konten, efisiensi produksi media, serta daya tarik pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Namun demikian, pemanfaatan aplikasi video generator berbasis AI di tingkat SD masih sangat terbatas, terutama dalam konteks kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru dan integrasi langsung ke LMS sekolah (Aprilian et al., 2025; El Rezen Purba & Porman Malau, 2025; Perkasa Alam et al., 2024).

Pada dasarnya, kecerdasan buatan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan memberikan cara yang lebih baik serta lebih mudah bagi manusia dalam menyelesaikan berbagai hal (Kumar et al., 2022). Kehadiran teknologi modern seperti simulasi berbasis AI secara signifikan meningkatkan kualitas konten media, baik dari segi bentuk maupun substansi (Mohamed, 2024). Salah satu penerapannya adalah platform produksi video berbasis kecerdasan buatan yang mampu membantu produser menyelesaikan pembuatan video sekaligus secara mandiri menghasilkan konten di bawah kendali pengguna (Liang, 2023). Lebih jauh, perkembangan teknologi ini juga memicu peningkatan jumlah konten digital dan penumpukan data di latar belakang (Orak & Turan, 2024). Sistem ini juga diharapkan dapat mempermudah pekerjaan administrasi sekaligus menjadi penyesuaian dalam dunia pendidikan pada era Industri 4.0 (Herfandi et al., 2022; Mittal et al., 2024). Hasil dalam pelatihan ini dapat terlihat pada potensi dan kemampuan penyerapan dari materi yang dipaparkan, yang menunjukkan bahwa para peserta mampu memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh nara sumber (Devianto et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan PkM ini memiliki novelty pada beberapa aspek utama. Pertama, penerapan aplikasi video generator berbasis AI secara langsung pada jenjang sekolah dasar sebagai solusi praktis produksi media pembelajaran digital. Kedua, integrasi hasil produksi video AI ke dalam LMS sekolah seperti Google Classroom dan Moodle, sehingga tidak berhenti pada pelatihan teknis semata. Ketiga, fokus utama kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi guru dan penguatan ekosistem pembelajaran digital sekolah, bukan hanya pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, guru didorong menjadi produsen konten digital yang mandiri dan berkelanjutan.

Kegiatan PkM ini juga selaras dengan pencapaian SDG's Tujuan 4 (Pendidikan Berkualitas) dan Tujuan 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi khususnya IKU 2 dan IKU 3, serta sejalan dengan Asta Cita poin 5 dan fokus Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) dalam pengembangan teknologi pendidikan. Dengan latar belakang sosial ekonomi masyarakat sekitar sekolah yang berada pada kategori menengah ke bawah, program ini dirancang sebagai solusi yang aplikatif, terjangkau, dan berorientasi pada pemanfaatan sumber daya yang telah tersedia.

Tujuan utama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah meningkatkan kompetensi guru SD Negeri Petir 3 dalam memanfaatkan aplikasi video generator berbasis AI untuk pembuatan konten pembelajaran digital, mengoptimalkan penggunaan LMS sekolah, serta membangun tim kreatif internal sebagai penggerak pembelajaran digital berkelanjutan. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi:

- Peningkatan literasi dan keterampilan digital guru,
- Tersusunnya modul pelatihan penggunaan video generator AI dan LMS,
- Dihasilkannya video pembelajaran berbasis AI untuk kelas I–VI,
- Aktifnya akun dan kelas pada LMS sekolah yang terintegrasi dengan konten multimedia.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi oleh sekolah dasar lain di wilayah perkotaan dengan karakteristik serupa.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SD Negeri Petir 3 Cipondoh menggunakan pendekatan pelatihan, pendampingan, implementasi, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan aplikatif. Metode ini difokuskan pada peningkatan kapasitas guru sebagai subjek utama PkM, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi video generator berbasis Artificial Intelligence (AI) dan integrasinya ke dalam Learning Management System (LMS) sekolah.

2.1 Subjek dan Lokasi Kegiatan

Subjek kegiatan PkM adalah guru SD Negeri Petir 3 Cipondoh sebanyak 18 orang, yang terdiri dari guru kelas I–VI dan guru mata pelajaran. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah mitra, dengan pemanfaatan laboratorium komputer sekolah serta dukungan akses internet yang tersedia. Implementasi hasil pelatihan diterapkan pada pembelajaran di kelas I sampai dengan kelas VI melalui LMS sekolah.

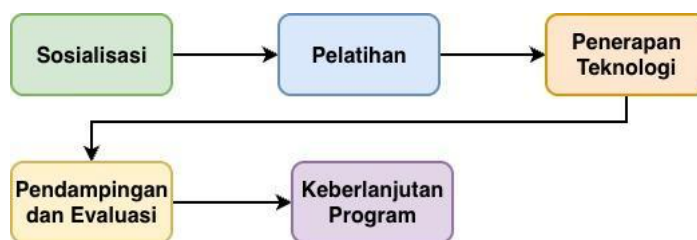
2.2 Aplikasi dan Teknologi yang Digunakan

Aplikasi dan teknologi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

- *Learning Management System* (LMS): Moodle sebagai media distribusi dan pengelolaan pembelajaran.
- Aplikasi *Video Generator AI*, aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran berbasis AI.
- Perangkat pendukung berupa komputer atau laptop, proyektor, dan jaringan internet sekolah.

2.3 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, sebagaimana ditunjukkan pada diagram alur PkM (Gambar 1) (Ordiyasa et al., 2025).



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan PkM (Sosialisasi – Pelatihan – Penerapan Teknologi – Pendampingan dan Evaluasi – Keberlanjutan Program)

a. Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian dan pihak sekolah terkait tujuan, ruang lingkup, serta manfaat kegiatan PkM.

- Dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka dan presentasi interaktif.
- Penyampaian rencana kegiatan, jadwal pelatihan, serta peran masing-masing pihak.
- Penyebaran kuesioner awal (pre-test) untuk memetakan tingkat literasi digital, pengalaman penggunaan LMS, dan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital.

b. Pelatihan

Tahap pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan LMS dan aplikasi video generator AI.

Materi pelatihan meliputi:

- Pengantar dan pengelolaan LMS (Google Classroom dan Moodle).
- Pengenalan konsep video pembelajaran dan peran AI dalam pendidikan dasar.
- Praktik penggunaan aplikasi video generator AI.
- Teknik integrasi video pembelajaran ke dalam LMS.

Pelatihan dilaksanakan dalam 3 sesi selama 3 minggu dengan tatap muka.

c. Penerapan (Implementasi) Teknologi

Pada tahap ini, guru menerapkan hasil pelatihan secara langsung.

- Guru upload ke website video pembelajaran berbasis AI sesuai dengan materi ajar masing-masing.
- Video diunggah ke LMS sekolah dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- Implementasi dilakukan melalui praktik langsung dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan selama 1 bulan setelah pelatihan untuk memastikan keberlanjutan penerapan teknologi.

Evaluasi dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

- Kuesioner akhir (post-test) untuk mengukur peningkatan kompetensi dan literasi digital guru.
- Observasi penggunaan LMS dan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- Dokumentasi hasil, berupa video pembelajaran yang dihasilkan guru, aktivitas kelas pada LMS, serta testimoni guru.
- Pendampingan dilaksanakan secara luring sesuai kebutuhan mitra.

e. Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan bertujuan memastikan dampak PkM tidak berhenti setelah kegiatan selesai:

- Penyusunan SOP dan modul pelatihan internal sebagai panduan bagi guru.
- Penyerahan dokumentasi pelatihan, modul, dan video pembelajaran kepada pihak sekolah.
Tahap ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan di SD Negeri Petir 3 Cipondoh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini berhasil memberikan dampak nyata pada peningkatan kapasitas guru dan optimalisasi infrastruktur digital sekolah. Guru kini lebih percaya diri dan terampil dalam membuat media pembelajaran digital, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta sekolah memiliki sistem manajemen konten yang lebih terstruktur. Dengan adanya tim kreatif dan dukungan infrastruktur, kegiatan ini diharapkan berkelanjutan serta mampu mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran digital yang modern di SD Negeri Petir 3.

3.1 Hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

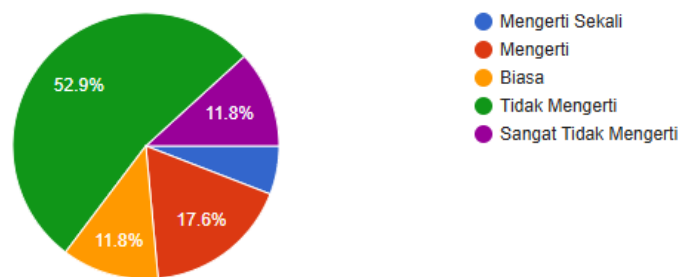
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SD Negeri Petir 3 Cipondoh menunjukkan hasil yang positif, baik pada aspek peningkatan kompetensi guru maupun

optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah. Hasil kegiatan diperoleh melalui instrumen pre-test dan post-test, observasi penggunaan LMS, serta dokumentasi luaran berupa video pembelajaran berbasis AI.

a. Peningkatan Pemahaman dan Kompetensi Guru

4. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Cara Menginput Data untuk Konten Website SDN Petir 03 Kota Tangerang?**

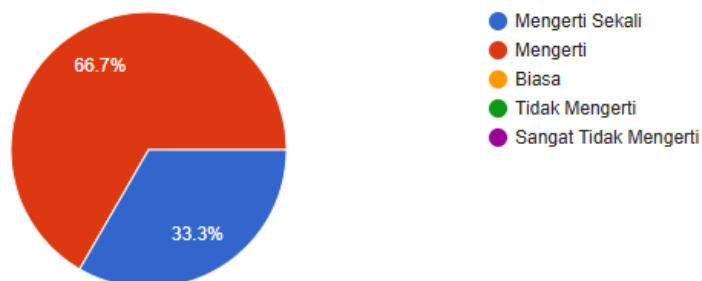
17 responses



Gambar 2. Pre Test Website SDN Petir 3 Cipondoh

4. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Cara Menginput Data untuk Konten Website SDN Petir 03 Kota Tangerang?**

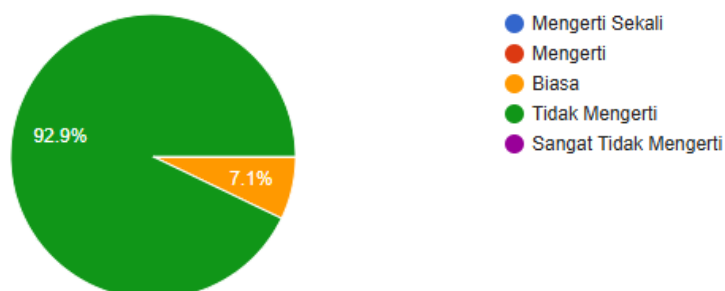
15 responses



Gambar 3. Post Test Website SDN Petir 3 Cipondoh

3. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Proses Video Generator AI itu bekerja?**

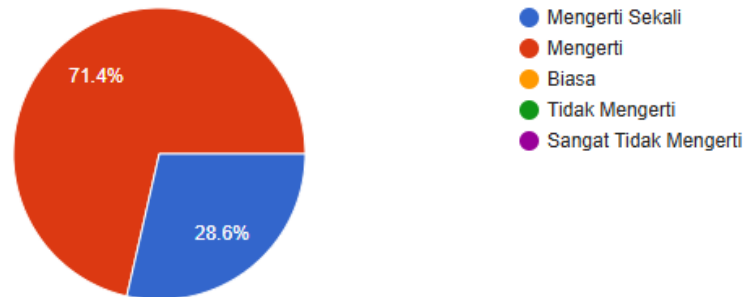
14 responses



Gambar 4. Pre Test Video Generator AI

3. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Proses Video Generator AI itu bekerja?**

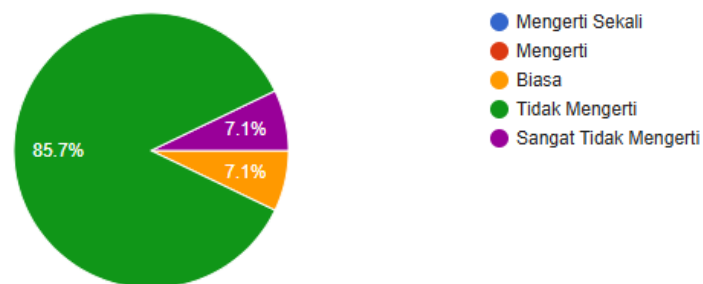
14 responses



Gambar 5. *Post Test Video Generator AI*

4. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Pengenalan Learning Management System itu apa?**

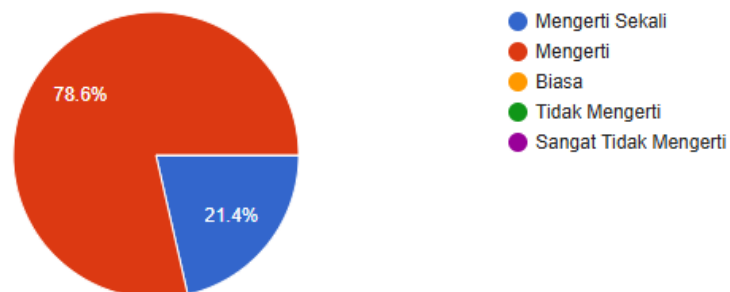
14 responses



Gambar 6. *Pre Test Learning Management System*

4. Saya mengerti isi dari materi yang diberikan mengenai **Pengenalan Learning Management System itu apa?**

14 responses



Gambar 7. *Post Test Learning Management System*

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang ditunjukkan pada Gambar 2 sampai dengan Gambar 7, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman guru terhadap:

- Penggunaan website sekolah sebagai media pembelajaran,
- Pemanfaatan aplikasi *Video Generator AI*,
- Pengelolaan *Learning Management System (LMS)*.

Sebelum kegiatan, sebagian besar guru berada pada kategori pemahaman rendah hingga sedang, terutama dalam penggunaan *Video Generator AI* dan *LMS*. Setelah pelatihan dan pendampingan, hasil post-test menunjukkan bahwa mayoritas guru mengalami peningkatan skor pemahaman, dengan kecenderungan berpindah ke kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menandakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar.

b. Hasil pada Aspek Produksi Konten Pembelajaran

Pada aspek produksi, guru berhasil menghasilkan video pembelajaran berbasis AI yang disesuaikan dengan materi tematik kelas I–VI. Video yang dihasilkan mencakup:

- Penjelasan materi dengan visual animasi,
- Narasi suara otomatis,
- Penyajian konten yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, telah disusun modul pelatihan digital mandiri sebagai panduan guru dalam memproduksi konten secara berkelanjutan. Keberadaan modul ini menjadi luaran penting yang mendukung kemandirian guru pasca kegiatan PkM.

c. Hasil pada Aspek Manajemen dan Pemanfaatan LMS

Pada aspek manajemen, terjadi peningkatan aktivitas penggunaan *LMS* sekolah. Guru tidak hanya mampu mengunggah materi, tetapi juga:

- Mengelola kelas digital di Moodle yaitu *LMS*,
- Mengintegrasikan video pembelajaran berbasis AI ke dalam *LMS*,
- Memanfaatkan laboratorium komputer sebagai pusat produksi konten digital.

Hasil observasi dan *post-test* menunjukkan bahwa *LMS* yang sebelumnya jarang digunakan kini mulai dimanfaatkan secara rutin dalam pembelajaran.

d. Dokumentasi dan Bukti Luaran

Sebagai bukti pelaksanaan dan luaran kegiatan, disajikan dokumentasi berupa:

- Foto kegiatan pelatihan dan pendampingan (Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10),
- Tangkapan layar *LMS* sekolah yang telah berisi konten video pembelajaran sudah integrasi dengan video dari website *Video Generator AI* (Gambar 11, Gambar 12, dan Gambar 14),
- Contoh tampilan website *Video Generator AI* yang digunakan dalam pelatihan (Gambar 13).



Gambar 8. Foto Kegiatan Pertama



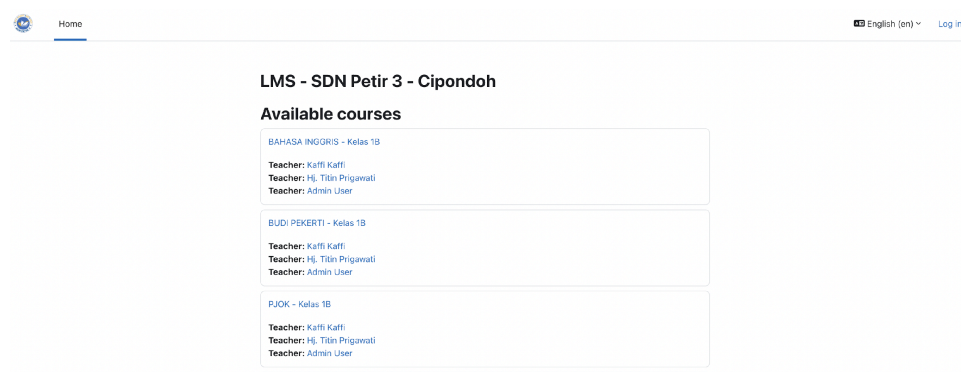
Gambar 9. Foto Kegiatan Kedua



Gambar 10. Foto Kegiatan Ketiga



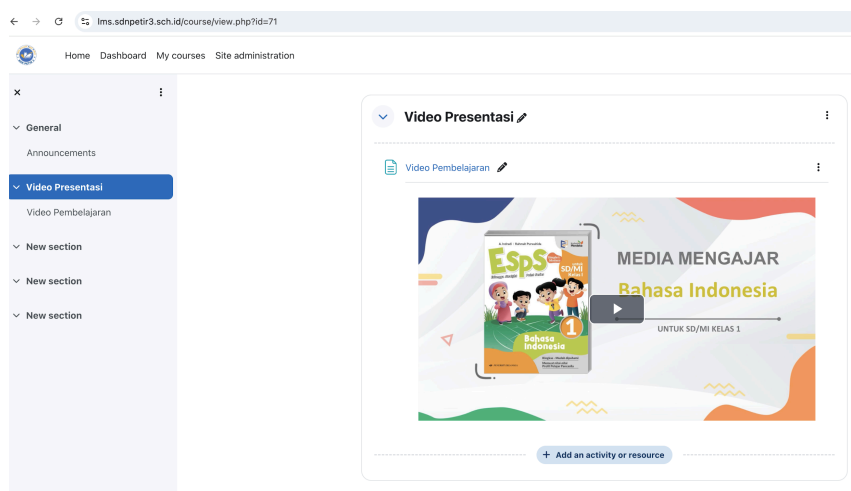
Gambar 11. Website Sekolah untuk Integrasi ke LMS



Gambar 12. Website *Learning Management System*



Gambar 13. Website Video Generator AI



Gambar 14. Integrasi LMS dan Video

Dokumentasi ini menunjukkan keterlibatan aktif guru serta implementasi nyata teknologi dalam pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Hasil kegiatan PkM ini sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian dan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung mampu mempercepat adopsi teknologi pembelajaran oleh guru. Dibandingkan dengan kegiatan PkM serupa, pendekatan yang digunakan dalam program ini memiliki keunggulan pada integrasi langsung antara produksi konten berbasis AI dan implementasi LMS sekolah, sehingga dampak yang dihasilkan tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan semata.

Penggunaan Video Generator AI terbukti efektif untuk guru sekolah dasar karena beberapa alasan. Pertama, aplikasi ini memungkinkan guru menghasilkan video pembelajaran dengan waktu yang relatif singkat tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Kedua, konten visual dan animasi yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap media visual. Ketiga, integrasi langsung ke LMS membuat konten dapat dimanfaatkan secara berulang dan terstruktur.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan akses internet yang tidak selalu stabil menjadi tantangan dalam proses unggah dan distribusi konten. Selain itu, perbedaan tingkat kesiapan dan adaptasi guru terhadap teknologi menyebabkan kebutuhan pendampingan yang bervariasi. Namun, kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pendekatan bertahap, pendampingan personal, serta pemanfaatan server lokal sederhana untuk akses internal sekolah.

Dari sisi kebermanfaatannya, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan produktivitas guru dalam menyusun materi ajar, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mudah dipahami, sementara sekolah memiliki sistem pembelajaran digital yang lebih tertata. Dalam jangka panjang, peningkatan kualitas pembelajaran ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di wilayah Cipondoh.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu **meningkatkan kompetensi guru SD Negeri Petir 3 dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI)** serta mengoptimalkan penggunaan sarana TIK dan *Learning Management System* (LMS) sekolah. Melalui rangkaian pelatihan, implementasi, dan pendampingan, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi mampu memproduksi dan mengelola konten pembelajaran digital secara mandiri dan terintegrasi.

Dampak kegiatan ini terlihat jelas pada **guru**, yang mengalami peningkatan literasi digital, kepercayaan diri, dan produktivitas dalam menyusun materi ajar berbasis video AI. Guru tidak lagi bergantung pada media konvensional, melainkan mampu memanfaatkan aplikasi video generator AI dan LMS sebagai bagian dari proses pembelajaran rutin. Bagi **siswa**, penerapan video pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, bagi **sekolah mitra**, kegiatan ini berkontribusi pada terbentuknya sistem pembelajaran digital yang lebih terstruktur, ditandai dengan aktifnya LMS sekolah, optimalisasi laboratorium komputer, serta terbentuknya tim kreatif internal sebagai penggerak inovasi pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan beberapa langkah keberlanjutan, antara lain:

- Pengembangan konten pembelajaran berbasis AI lanjutan yang lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan kurikulum,
- Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru, termasuk bagi guru baru,
- Replikasi model PkM ini ke sekolah dasar lain dengan karakteristik serupa di wilayah Kota Tangerang dan sekitarnya.

Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga menjadi **model praktik baik** dalam pemanfaatan teknologi AI untuk memperkuat kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana, serta didanai oleh Direktorat Penelitian dan PkM Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek) dengan nomor kontrak induk 120/C3/DT.05.00/PM/2025 dan nomor kontrak turunan 1054/LL3/DT.06.01/2025, 01-1-4/009/SPK-PKM/VI/2025 untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilian, F., Januar, C. A., Tigo, A., Nugroho, P., & Imanulah, I. (2025). PERAN KECERDASAN BUATAN AI DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DALAM PENGABDIAN MASYARAKAT UNTUK TRANSFORMASI DIGITAL. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Sainstek*, 7(5). <https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365>

- Ariestya, W., Astuti, I., Ruhama, S., Hapsari, P., & Adhayanti, N. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran di SD Global Islamic School Depok. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 2(3), 712–718.
- Devianto, Y., Gunawan, W., Sukowo, B., & Dwiasnati, S. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENINGKATAN KUALITAS SUMBER DAYA SEKOLAH: PELATIHAN KOMPUTER MICROSOFT OFFICE EXCEL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia.*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.26798/jpm.v2i2.971>
- El Rezen Purba, D., & Porman Malau, E. (2025). Pengenalan Teknologi Kecerdasan Buatan Sebagai Sarana Pendukung dalam Kegiatan Pembelajaran di SMA Negeri 1 Onan Runggu. *ULEAD: Jurnal E-Pengabdian*, 4, 88–95. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/ULEAD>
- Gustafi, M. F. (2025). Optimalisasi Penggunaan AI dalam Bahan Ajar Penerapan Teknik Prompt Engineering untuk Learning Management Systems (LMS). *JRST (Jurnal Riset Sains Dan Teknologi)*, 9, 121–133. <https://doi.org/10.30595/jrst.v9i2.23393>
- Herfandi, H., Dwiasnati, S., Baihaqi, K. A., & Avrizal, R. (2022). Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Faktor Exacta*, 15(2). <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i2.12894>
- Jayadi, P., & Pinandhita, F. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital berbasis Artificial Intelligence di SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Kemendikbud. (2025, April 10). *SD NEGERI PETIR 3 Cipondoh*. <https://Sekolah.Data.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Chome/Profil/F06FE056-31F5-E011-B0AF-0B408489A002>.
- Kumar, S., Ghai, V., Jha, A., & Sharma, S. (2022). Role of Artificial Intelligence in Generating Video. *8th International Conference on Advanced Computing and Communication Systems, ICACCS 2022*, 697–701. <https://doi.org/10.1109/ICACCS54159.2022.9785336>
- Liang, D. (2023). Artificial intelligence video production platform based on user experience perspective. *Procedia Computer Science*, 228, 112–118. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.11.014>
- Mittal, U., Sai, S., Chamola, V., & Sangwan, D. (2024). A Comprehensive Review on Generative AI for Education. *IEEE Access*, 12, 142733–142759. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3468368>
- Mohamed, A. O. (2024). The Effect of Simulating Virtual Scenes Using Artificial Intelligence Techniques in Producing Various Media Materials. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 816–836. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.4771>
- Orak, C., & Turan, Z. (2024). Using artificial intelligence in digital video production: A systematic review study. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 7(3), 286–307. <https://doi.org/10.31681/jetol.1459434>
- Ordiyasa, I. W., Sugiarto, R. B. N. W., Winardi, S., Meliala, D. A., Utari, E. L., & Sahal, A. (2025). Pelatihan Penggunaan LMS untuk Peningkatan Kualitas Layanan Perkuliahan di Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Respati Yogyakarta. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 563–572. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i2.8500>
- Perkasa Alam, B., Arifin, Z., Tri Asmoro, E., Sutrisno, D., Indrawati Syuhardi, Y., Sonny, M., Talita Trista, R., & Nasution, S. (2024). MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SD DENGAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE AI UNTUK PENDIDIKAN

MASA DEPAN. *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, 4, 53–60. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v4i2.1745>

Suriansyah, A., & Mulya Budi Harsono, A. (2025). Analisis Implementasi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 03, 453–459.