

## Pelatihan Guru Sekolah Dasar dalam Menyusun Bahan Ajar Digital Interaktif Terintegrasi AI Berbasis Kearifan Lokal

Wiwik Mardiana<sup>1\*</sup>, Taswirul Afkar<sup>2</sup>, Yanuarini Nur Sukmaningtyas<sup>3</sup>,

Andri Yulia Anggraini<sup>4</sup>, Rizky Yanuar<sup>5</sup>, Nur Kholis Majid<sup>6</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia<sup>1,4,6</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia<sup>3,5</sup>

wiwik.mardiana@unim.ac.id<sup>\*1</sup>, taswirulafkar26@gmail.com<sup>2</sup>, yanuarini.ft@unim.ac.id<sup>3</sup>,

ayanggiii7@gmail.com<sup>4</sup>, ryanuar.2022@unim.ac.id<sup>5</sup>, nuermajid144@gmail.com<sup>6</sup>

\*Corresponding Author

Submit: 26 November 2025; revisi: 16 Desember 2025, diterima: 25 Desember 2025

### ABSTRAK

Sebagian besar pendidik sekolah dasar masih menghadapi hambatan dalam literasi digital dan penerapan alat-alat berbasis Artificial Intelligence (AI). Inisiatif kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN Mojosari untuk membekali dan membimbing guru dalam pembuatan materi pembelajaran digital interaktif yang terintegrasi dengan AI dan diperkaya dengan kebijaksanaan budaya lokal. Pelatihan mencakup pengenalan teknik prompt engineering AI, integrasi nilai-nilai budaya ke dalam desain pembelajaran, dan penggunaan platform Book Creator untuk pengembangan konten digital multimodal dan interaktif. Hasil menunjukkan bahwa 100% peserta berhasil menghasilkan bahan ajar interaktif yang terintegrasi dengan AI dan mengandung unsur kebijaksanaan lokal. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan sistematis, bimbingan berkelanjutan, dan pendekatan yang relevan secara kontekstual secara signifikan meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan kepercayaan diri pendidik dalam memanfaatkan AI untuk menciptakan sumber daya digital yang responsif secara budaya.

**Kata Kunci:** Artificial Intelligence, Bahan ajar digital interaktif, Book creator, Kearifan lokal, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

### ABSTRACT

A large number of elementary school educators still face obstacles in digital literacy and the application of Artificial Intelligence (AI) based tools. This community service initiative was carried out at SDN Mojosari to equip and guide teachers in creating interactive digital learning materials integrated with AI and enriched with local cultural wisdom. The training covered an introduction to AI prompt engineering techniques, the integration of cultural values into learning design, and the use of the Book Creator platform for the development of multimodal and interactive digital content. The results showed that 100% of participants successfully produced interactive teaching materials integrated with AI and containing elements of local wisdom. This activity demonstrates that systematic training, ongoing guidance, and a contextually relevant approach significantly improve educators' abilities, creativity, and confidence in utilizing AI to create culturally responsive digital resources.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Interactive digital teaching materials, Book creator, local wisdom, Community service activities



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 telah mengubah secara fundamental paradigma pendidikan. Guru tidak lagi sekadar penyampai pengetahuan, tetapi diharapkan untuk merancang materi pembelajaran inovatif yang didukung teknologi, yang dapat melibatkan siswa, mengembangkan pemikiran tingkat tinggi, dan selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran mendalam (Kemdikbud RI, 2022; 2025). Di antara teknologi yang sedang berkembang AI semakin diakui sebagai alat yang kuat untuk mengembangkan konten instruksional interaktif dan adaptif (Suharti & Wijayanti, 2024; Syamsuddin, 2024). Namun, meskipun memiliki potensi besar, banyak guru di Indonesia, terutama di daerah pedesaan masih menghadapi kesulitan dalam mengadopsi alat berbasis AI akibat keterbatasan literasi digital, kurangnya dukungan teknis, dan keterbatasan waktu (Suryani & Handayani, 2024; Marini, 2024; Fathurrahman, 2023).

Program-program pelayanan masyarakat terbaru menyoroti pentingnya pengembangan profesional guru melalui lokakarya dan pelatihan dalam pedagogi digital. Inisiatif Mardiana (2022) misalnya, menunjukkan bahwa bimbingan terstruktur dan pelatihan kolaboratif dalam menciptakan materi pembelajaran digital multimodal secara signifikan meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan beradaptasi guru (Mardiana & Afkar, 2022; Mardiana, 2020). Demikian pula, studi tentang media interaktif dan terintegrasi AI menunjukkan bahwa inovasi semacam itu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di berbagai konteks (Burston, 2013; Çelik & Aytın, 2014; Kurniawati et al., 2018) sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran (Sriyanto, 2021).

Integrasi kearifan lokal dalam sumber belajar digital juga hal yang sangat penting. Mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan pengetahuan asli ke dalam materi interaktif memperkuat literasi budaya siswa, memperkuat identitas, dan memastikan relevansi pembelajaran kontekstual (Khasanah dkk., 2024; Arlina Yuza dkk., 2022). Misalnya, program pelatihan yang memperkenalkan komik digital atau modul cerita digital yang berakar pada tradisi lokal tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru tetapi juga mempromosikan pedagogi yang responsif secara budaya (Wahyudi dkk., 2025). Hal ini khususnya relevan untuk pendidikan sekolah dasar, di mana pembentukan karakter dan nilai-nilai budaya harus ditanamkan bersamaan dengan pengetahuan akademik (Batubara, 2020; Ahsani & Azizah, 2021). Namun, tantangan tetap ada. Hambatan seperti infrastruktur yang terbatas, akses yang tidak merata terhadap perangkat digital, dan pelatihan berkelanjutan yang tidak memadai menghambat keberlanjutan inovasi ini (Bingimlas, 2009; Nopriyanti & Sudira, 2015). Oleh karena itu, program layanan masyarakat yang menggabungkan literasi AI, desain media interaktif, dan pedagogi berbasis kebijaksanaan lokal sangat dibutuhkan untuk memberdayakan guru, terutama di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan Kepala Sekolah, meskipun SDN Mojosari telah mengikuti rangkaian kegiatan sebagai Sekolah Penggerak Angkatan 3, sebagian besar guru masih kesulitan untuk menyusun bahan ajar terutama yang berbasis digital atau teknologi. Bapak/Ibu guru hanya mengandalkan buku paket dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Beberapa guru dengan prosentase 50% sudah bisa menggunakan teknologi atau media digital, namun guru-guru tersebut belum bisa memanfaatkan dengan mengadaptasi untuk membuat bahan ajar autentik untuk memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di era saat ini sehingga pembelajaran di kelas mayoritas masih kaku.

Dalam konteks ini, inisiatif kegiatan pengabdian masyarakat yang saat ini dijalankan di SDN Mojosari dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru melalui program pelatihan dan pendampingan. Fokus utama program ini adalah membekali guru dengan keterampilan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan AI dan didasarkan pada kearifan lokal. Program ini menekankan praktik langsung, kolaborasi reflektif, bimbingan

berkelanjutan, dan menghasilkan produk materi ajar sebagai upaya untuk mendorong inovasi berkelanjutan dalam pendidikan di sekolah dasar.

## METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di SDN Mojosari mulai dari Juni sampai dengan Agustus. Peserta adalah semua guru baik guru kelas maupun guru mata pelajaran dengan sejumlah tiga puluh guru. Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan yakni :

### 1. Tahap persiapan

Di tahap ini, tim pelaksana pengabdian melakukan koordinasi kembali dengan mitra mengenai waktu pelaksanaan dan sarana prasarana untuk melakukan sosialisasi terlebih dahulu sebelum pelaksanaan program. Setelah itu, tim melakukan penyusunan rencana kegiatan dan menyiapkan alat dan bahan untuk keberlangsungan semua proses kegiatan. Selanjutnya, tim pelaksanaan melakukan sosialisasi kepada seluruh guru dan Kepala SDN Mojosari. Sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh tim dan mitra. Dalam tahap ini partisipasi mitra yakni menyediakan tempat dan alat (seperti LCD, Microphone, WIFI) selama kegiatan berlangsung serta kepala sekolah memberikan motivasi dan *feedback* positif ke guru untuk mengikuti kegiatan pengabdian.

### 2. Tahap pelaksanaan

Dalam hal ini kami tim pengabdian memberikan penjadwalan atau timeline kepada guru-guru agar tujuan kegiatan dan luaran yang diharapkan tercapai

| No | Deskripsi Kegiatan  | Waktu Kegiatan             |
|----|---|----------------------------|
| 1. | Pelatihan Integrasi Kearifan Lokal dalam Penyusunan Bahan Ajar. Di kegiatan ini fokus pada teori dan konsep Integrasi Kearifan Lokal dalam Penyusunan Bahan Ajar. Kemudian, guru-guru membuat perencanaan (draft materi ajar) sesuai dengan kelas atau Mata Pelajaran yang dikuasai.                | Bulan Juli, Minggu ke-1    |
| 2. | Pelatihan dan Pendampingan penyusunan bahan ajar digital terintegrasi AI berbasis Kearifan Lokal. Di kegiatan ini, guru-guru mengembangkan perencanaan bahan ajar yang dibuat dan kemudian dikembangkan di <i>Book Creator</i> dan mengintegrasikan AI yang sudah tersedia di <i>Book Creator</i> . | Bulan Juli, Minggu ke-2    |
| 3. | Guru mempresentasikan hasil karya bahan ajar yang dibuat dan tim pengabdian memberikan umpan balik.   | Bulan Juli, Minggu Ke 3    |
| 4. | Tim pelaksana pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital <i>Book Creator</i> . Di kegiatan ini fokus pada pengenalan manfaat <i>Book Creator</i> dan teknis membuat akun dan memanfaatkan menu-menu yang ada di <i>Book Creator</i> .                                     | Bulan Agustus, Minggu ke-1 |
| 5. | Finalisasi bahan ajar.  | Bulan Agustus, Minggu Ke-2 |

### 3. Tahap evaluasi

Di tahap ini, tim pengusul melakukan monitoring dan evaluasi keaktifan tim dan guru selama program berlangsung secara berkala. Hal ini dilakukan untuk memastikan kegiatan yang telah dirancang dan direncanakan sebagai upaya penyelesaian masalah di SDN Mojosari berjalan dengan baik. Minimal 75% guru menghasilkan produk bahan ajar digital terintegrasi AI yang dibuat melalui platform *Book Creator*. Produk bahan ajar dievaluasi menggunakan instrumen penilaian non-test dengan kriteria kesesuaian dan kreativitasnya dari aspek konten dan multimodalitas (Mardiana & Afkar, 2022) secara kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelatihan Integrasi Kearifan Lokal

Kegiatan pengabdian diawali dengan Pelatihan Integrasi Kearifan Lokal dalam Penyusunan Bahan Ajar. Di kegiatan ini fokus pada teori dan konsep Integrasi Kearifan Lokal dalam Penyusunan Bahan Ajar. Materi difokuskan pada teori dan praktik serta contoh konkrit sehingga memudahkan bapak/ibu guru untuk mengaplikasikan pada Mata Pelajaran. Setelah pemaparan materi, tim pengabdian memberikan lembar kerja untuk mengetahui pemahaman peserta. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan bulan Juli minggu ke-1.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan Integrasi Muatan Kearifan Lokal

### Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Digital Terintegrasi AI

Kegiatan pengabdian minggu ke-2 bulan Juli adalah pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital terintegrasi AI berbasis Kearifan Lokal. Di kegiatan ini, guru-guru diperkenalkan AI dan jenis-jenis AI serta bagaimana menggunakan *prompt AI* untuk disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing guru dalam penyusunan bahan Ajar. Adapun *prompt AI* yang kami jelaskan ke guru-guru adalah *basic prompt* yakni *Roles-Context-Task-Source* (R-C-T-S). Adapun contoh penggunaan sesuai dengan *prompts* adalah sebagai berikut :

1. *Roles*  
Saya adalah guru kelas mengajar IPAS.
2. *Contexts*  
Integrasikan kearifan lokal (Kota Mojokerto/Budaya Majapahit) di mata Pelajaran IPAS dan diperuntukkan untuk siswa kelas 5.

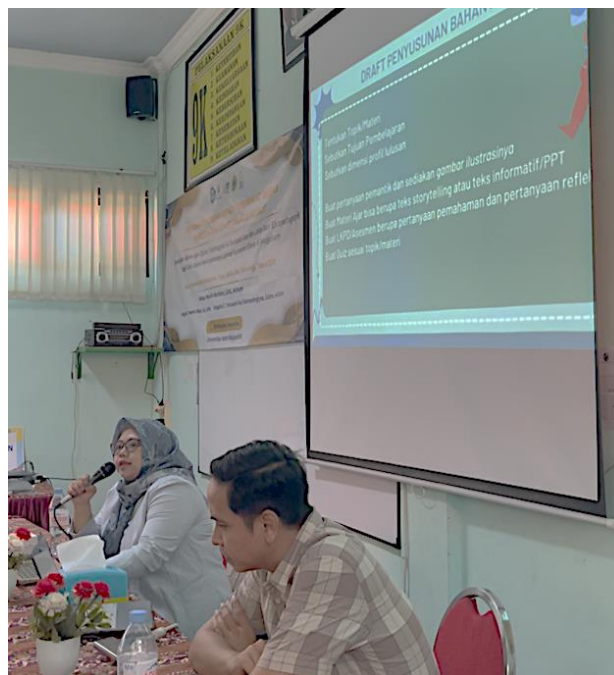
3. *Task*

Susun bahan ajar dengan tema atau topik yang terdapat penjelasan yang menarik, kuis interaktif dan pengayaan. Materi ajar disesuaikan juga dengan pendekatan pembelajaran mendalam sesuai dengan kurikulum saat ini.

4. *Source*

Merujuk pada penyebutan sumber data, referensi, atau batasan yang digunakan untuk menghasilkan jawaban yang lebih akurat dan terfokus pada informasi yang disediakan. Contoh *prompt* "Gunakan acuan materi pada pdf yang ditautkan".

Setelah praktik menggunakan AI, guru-guru mengembangkan perencanaan bahan ajar atau draft bahan ajar yang nantinya dimuat di *Book Creator* untuk digitalisasi bahan ajar tersebut. Tim pengabdian menyampaikan draft bahan ajar yang bisa digunakan guru untuk mempermudah guru-guru dalam menyusun bahan ajar (Gambar 2).



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital Terintegrasi AI

AI yang dipilih guru-guru untuk praktik adalah *ChatGPT* untuk menyediakan gambar dan menggunakan *AI Teachy* dan *ClaudeAI* untuk konten materi pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Astriawati et al (2025) bahwa AI dapat membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran sebagai perencanaan dalam kegiatan pengajaran.



Gambar 3. Hasil Gambar dan Materi Menggunakan AI Teachy

Dalam penyusunan bahan ajar, guru-guru dibagi ke dalam kelompok yakni guru kelas 1 sampai guru kelas 6 menjadi enam kelompok. Masing-masing kelompok terdapat empat guru kelas dan satu guru mapel (Agama, Olahraga, dan Bahasa Inggris). Guru-guru kelas di setiap jenjang bebas untuk menentukan mata Pelajaran apa yang akan dikembangkan materinya dan fokus di satu mata Pelajaran terlebih dahulu. Guru-guru sangat antusias untuk praktik mengembangkan materi ajar dengan menggunakan AI (Gambar 4).



Gambar 4. Penyusunan *Draft* Bahan Ajar oleh Guru

### **Praktik Membuat Bahan Ajar Digital Interaktif Terintegrasi AI**

Sesi pelatihan dan pendampingan selanjutnya adalah mentransfer *draft* yang sudah dibuat oleh guru ke Book Creator. Di sini, kegiatan yang diselenggarakan memberikan pengalaman praktis bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan bahan ajar digital interaktif yang terintegrasi dengan AI melalui penggunaan platform *Book Creator*. *Book Creator* dipilih karena aksesibilitas di berbagai perangkat, dan kemampuannya untuk mengintegrasikan elemen multimodal seperti teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk merancang konten pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dan pembelajaran mendalam.

Selama praktik, guru-guru dibimbing untuk AI ke dalam proyek *Book Creator* mereka.

Misalnya, generator gambar yang didukung AI digunakan untuk merancang ilustrasi yang relevan secara budaya, sementara alat teks yang didukung AI membantu menyempurnakan instruksi pembelajaran dan narasi cerita. Fitur-fitur ini memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam pengembangan materi, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman desain terbatas. Sesi praktik kolaboratif lebih lanjut menunjukkan pentingnya bimbingan dan dukungan sesama guru. Guru yang awalnya ragu-ragu karena tingkat literasi digital yang rendah secara bertahap menjadi percaya diri melalui praktik terarah, berbagi pengalaman sesama guru, dan umpan balik konstruktif dari tim pengabdian. Adapun contoh hasil guru-guru membuat bahan ajar digital interaktif ada di gambar berikut ini



Gambar 5. Bahan Ajar Digital Interaktif Terintegrasi AI Mata Pelajaran IPAS Kelas 5

Gambar 5 di atas menunjukkan kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar. Guru mampu menggunakan berbagai multimodalitas seperti video, gambar yang dihasilkan AI, konteks alam kearifan lokal di Indonesia, dan gambar tangan bergerak.

### Evaluasi Bahan Ajar

Evaluasi dilakukan dengan melakukan penilaian bahan ajar yang dibuat guru. Adapun penilaian merupakan dari unsur multimodalitas, interaktifitas dan ketuntasan bahan ajar. Berikut adalah penjelasan hasil penilaian.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Bahan Ajar

| No | Komponen             | Kriteria  | Guru kelas | Guru kelas | Guru kelas | Guru kelas | Guru kelas | Guru kelas |
|----|----------------------|---|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|    |                      |   | 1          | 2          | 3          | 4          | 5          | 6          |
| 1. | Unsur Multimodalitas | Apakah buku terdapat unsur teks denggambar/s uara/video/ warna/website? Apakah konsep isi buku sesuai | Ada        | Ada        | Ada        | Ada        | Ada        | Ada        |

|    |                      |   |     |       |     |     |       |     |
|----|----------------------|---|-----|-------|-----|-----|-------|-----|
|    |                      | denggambar/v<br>ideo/audio/<br>warna/website<br>yang tertera?<br>Kejelasan topik<br>dan tema yang<br>disampaikan ke<br>pembaca  | Ada | Ada   | Ada | Ada | Ada   | Ada |
| 2. | Unsur Interaktivitas | Ada instruksi<br>pembaca harus<br>melakukan apa<br>Ada kalimat yang<br>memotivasi<br>siswa<br>Ada kalimat<br>ajakan untuk<br>melakukan hal<br>positif                               | Ada | Ada   | Ada | Ada | Ada   | Ada |
| 3. | Ketuntasan           | Bahan Ajar<br>dibuat sampai<br>selesai tidak<br>setengah-<br>setengah<br>(ditandai dengan<br>adanya kalimat<br>penutup dan<br>kelengkapan<br>jenis kegiatan<br>dalam bahan<br>ajar) | Ya  | Belum | Ya  | Ya  | Belum | Ya  |
| 4. | Unsur Kearifan Lokal | Gambar<br>menunjukkan<br>kearifan lokal<br>(bisa dari<br>karakter, Lokasi,<br>dan gambar<br>lainnya yang<br>relevan dan<br>menunjukkan<br>budaya<br>Indonesia)                      | Ada | Ada   | Ada | Ada | Ada   | Ada |

Berdasarkan hasil evaluasi di atas, guru-guru 100% telah membuat bahan ajar digital interaktif terintegrasi AI berbasis kearifan lokal. Namun, ada beberapa kelompok guru yang belum tuntas dalam penyusunan bahan ajar. Guru-guru kelas 2 dan 5 masih membutuhkan waktu untuk menyelesaikan topik yang dipilih. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru secara umum komitmen untuk menyusun bahan ajar digital interaktif terintegrasi AI.

## SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pembimbingan bagi guru-guru SDN Mojosari dalam mengembangkan bahan ajar digital interaktif yang terintegrasi dengan AI berdasarkan kearifan lokal telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas pedagogis guru. Hasil program menunjukkan bahwa semua guru yang berpartisipasi berhasil menghasilkan materi pembelajaran digital interaktif, meskipun beberapa kelompok memerlukan waktu tambahan untuk penyelesaian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun guru berkomitmen dan antusias dalam mengadopsi integrasi AI dan kebijaksanaan lokal, bimbingan berkelanjutan dan dukungan teknis tetap esensial untuk keberlanjutan.

Kesimpulannya, program pengabdian masyarakat ini telah berkontribusi dalam menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya dalam pendidikan dasar. Dengan membekali guru dengan keterampilan praktis dan kesadaran budaya, inisiatif ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan mempromosikan praktik pembelajaran inovatif, kontekstual, dan responsif budaya di SDN Mojosari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada mitra pengabdian (Kepala Sekolah dan Guru) atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian di SDN Mojosari dan juga kerja samanya selama kegiatan pengabdian. Kami juga berterima kasih kepada Kemendikti Saintek karena telah memberikan kami kesempatan untuk memperoleh dan merealisasikan dana hibah PKM program kemitraan Masyarakat tahun 2025 dalam melakukan kegiatan tri dharma perguruan tinggi di bidang pengabdian kepada Masyarakat.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahsani, E. L. F., & Azizah, S. N. (2021). Literasi budaya dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 33–45.
- Arlina Yuza, H., Hidayati, A., Madona, A. S., & Yulisna, R. (2022). Peran nilai kearifan lokal pada pendidikan 5.0 jenjang pendidikan dasar. *Jurnal Guru Kita*, 6(4). <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i4.39961>
- Astriawati, N., Agusta G E., Haryani., Sari, A M., & Milad, A. (2025). High school digital literacy skills enhancement training: strategies for preparing students to face technological challenges. *Educate of Community Service in Education*. 5(3), 1-8
- Batubara, H. H. (2020). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–12.
- Bingimlas, K. A. (2009). Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 5(3), 235–245.
- Burston, J. (2013). Mobile-assisted language learning: A selected annotated bibliography of implementation studies 1994–2012. *Language Learning & Technology*, 17(3), 157–225.
- Çelik, S., & Aytın, K. (2014). Teachers' views on digital teaching tools in English language learning: Benefits and challenges. *TESOL Journal*, 5(2), 262–273.
- Fathurrahman, M. (2023). Meningkatkan literasi digital di kalangan guru. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kemdikbud RI. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan bagi guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., Hidayah, R., & Fitria, N. A. (2024). Sosialisasi media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal untuk guru SD Muhammadiyah 1

Mardiana et al. (2025). Pelatihan Guru Sekolah Dasar dalam Menyusun Bahan Ajar Digital Interaktif Terintegrasi AI Berbasis Kearifan Lokal. *Educate: Journal of Community Service in Education*, Vol.5, No.2 (2025)

- Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 707–711.  
<https://doi.org/10.29303/jpmppi.v7i2.7945>
- Kurniawati, D., Maolida, E. H., & Anjaniputra, A. G. (2018). The praxis of digital literacy in the EFL classroom: Digital-immigrant vs. digital-native teacher. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 273–283.
- Mardiana, W. (2020). Utilizing digital media in EFL classroom: Pre-service teachers' teaching practice experience. *English Language Education Study Program Journal*, 3(1), 33–39.
- Mardiana, W., & Afkar, T. (2022). Pelatihan dan pendampingan pembuatan buku digital multimodal bagi pendidik di Indonesia. *MAJAMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–17. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamas/>
- Marini, D. (2024). Kendala teknis dalam pemanfaatan AI oleh guru di daerah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 11(3), 55–70. <https://doi.org/10.45612/jpd.2024.001>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 20–31.
- Suharti, T., & Wijayanti, M. (2024). AI dalam pendidikan: Pedoman bagi guru sekolah dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryani, A., & Handayani, P. (2024). Tantangan guru dalam mengimplementasikan AI pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(1), 23–34.  
<https://doi.org/10.78901/jpt.2024.002>
- Sriyanto., Banowati, E., Kurniawan, E., Restadianto, Z., Puteri, GS., Hidayah, I., & Sari, Y. (2021). Pelatihan penyusunan bahan ajar digital bagi guru-guru IPS SMP di Kabupaten Batang. *Educate of Community Service in Education*. 1(1). 69-77.
- Syamsuddin, S. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan teknologi AI. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 18(2), 80–91. <https://doi.org/10.32101/jip.2024.003>
- Wahyudi, A., Mutia, T., Irawan, L. Y., Maulana, F. F., Prista, D., & Abdillah, I. (2025). Peningkatan keterampilan profesional guru dalam membuat e-komik strip berbantuan AI berbasis kearifan lokal. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(3), 826–841.  
<https://doi.org/10.29407/ja.v9i3.26947>