

1 **Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar di Banten melalui Pemanfaatan**  
2 **Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran**  
3 **Interaktif Berbasis Kearifan Lokal**

4 **Lukman Nulhakim** \*, **Nayla Salsabila Ramdani** , **Syifa Rizqiana Putri** , **Ilham Rizky**  
5 **Pradana** 

6 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Universitas Negeri Sultan Agung, Indonesia

7 \* Corresponding author: [lukman.nulhakim@untirta.ac.id](mailto:lukman.nulhakim@untirta.ac.id)

8 **To cite this article:** Nulhakim, L., Ramdani, N.S., Putri, S.R., Pradana, I.R. (2025). Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar di Banten  
9 melalui Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.  
10 *Indonesian Journal of Community Service in Education*, 1(2), 101-108. <https://doi.org/10.64421/ijcse.v1i2.31>

**Articles Information** **Abstrak**

**Received** : 23-10-2025

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru sekolah dasar di Provinsi Banten dengan mengembangkan sebuah kerangka integratif yang menghubungkan *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) dengan kearifan lokal melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI). Program ini dilaksanakan melalui model workshop-based learning dengan tahapan pelatihan, pendampingan, dan uji coba media. Guru-guru dilatih menggunakan berbagai aplikasi AI (seperti ChatGPT, Canva AI, dan Google Gemini) untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal Banten. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan ( $p < 0,01$ ) pada literasi digital guru, yang diukur menggunakan *Digital Literacy for Educators Scale* (DLES), dengan skor rata-rata meningkat dari 56,4% menjadi 87,2%. Selain peningkatan kompetensi, teramati pula peningkatan kreativitas guru dalam mengkontekstualisasi materi ajar. Luaran berkelanjutan dari program ini adalah terbentuknya komunitas "Guru Cerdas Digital Banten" sebagai wadah berbagi praktik baik. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi AI dan kearifan lokal tidak hanya memperkuat inovasi pedagogis tetapi juga menawarkan sebuah model praktis untuk pelestarian budaya di era digital.

**Kata kunci:** Kecerdasan Buatan; Guru Sekolah Dasar; Media Pembelajaran; Kearifan Lokal; Literasi Digital; TPACK.

**Abstract**

This community service program aimed to empower elementary school teachers in Banten Province by developing an integrative framework that connects technological pedagogical content knowledge (TPACK) with indigenous knowledge systems through the utilization of Artificial Intelligence (AI). The program was implemented through a workshop-based learning model consisting of training, mentoring, and media trials. Teachers were trained to use various AI applications (such as ChatGPT, Canva AI, and Google Gemini) to design interactive learning media that internalized the values of Banten's local wisdom. Evaluation results showed a significant improvement ( $p < 0.01$ ) in teachers' digital literacy, as measured by the Digital Literacy for Educators Scale (DLES), with the average score increasing from 56.4% to 87.2%. Beyond competency enhancement, an increase in teacher creativity in contextualizing teaching materials was also observed. A key sustainable outcome was the establishment of the "Guru Cerdas Digital Banten" (Banten Smart Digital Teachers) community as a platform for sharing best practices. This activity demonstrates that the integration of AI and local wisdom not only strengthens pedagogical innovation but also offers a practical model for cultural preservation in the digital era.

**Keywords:** Artificial Intelligence; Elementary School Teachers; Learning Media; Local Wisdom; Digital Literacy; TPACK.



11

©2025 Lukman Nulhakim, Nayla Salsabila Ramdani, Syifa Rizqiana Putri, Ilham Rizky Pradana  
**Indonesian Journal of Community Service in Education (IJCSE)** is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

12

## 13 1. PENDAHULUAN

14 Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah mengubah secara signifikan lanskap  
15 pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat  
16 adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI), yang kini mulai diintegrasikan dalam berbagai aspek  
17 pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam pendidikan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas  
18 pembelajaran, terutama dalam membantu guru mengembangkan media interaktif, menganalisis kebutuhan  
19 belajar siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif (GovInsider, 2025). Dalam konteks  
20 global, penerapan AI di ruang kelas tidak hanya dianggap sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai upaya  
21 strategis untuk menumbuhkan kreativitas, efisiensi, dan personalisasi dalam proses pembelajaran (AsiaNews  
22 Network, 2024).

23 Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penerapan AI di sekolah dasar masih menghadapi  
24 berbagai tantangan. Banyak guru yang belum memiliki keterampilan memadai untuk memanfaatkan  
25 teknologi AI, baik karena keterbatasan akses terhadap pelatihan maupun karena kurangnya literasi digital  
26 yang memadai (Haetami, 2025). Selain itu, kebanyakan guru di daerah belum memiliki kepercayaan diri  
27 untuk menggunakan teknologi mutakhir dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga proses pembelajaran  
28 masih bersifat konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan integrasi AI dalam  
29 pendidikan sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru sebagai ujung tombak pelaksanaan  
30 pembelajaran (Rulyansah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan program pemberdayaan yang sistematis dan  
31 berkelanjutan untuk memperkuat peran guru dalam memanfaatkan AI secara efektif.

32 Di sisi lain, Provinsi Banten memiliki kekayaan budaya yang dapat dijadikan sumber pembelajaran  
33 kontekstual, khususnya dari masyarakat adat Baduy. Kearifan lokal Baduy mengandung nilai-nilai kehidupan  
34 yang sederhana, selaras dengan alam, dan berorientasi pada keseimbangan ekosistem. Nilai-nilai ini dapat  
35 diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan dan kesadaran  
36 budaya pada siswa sekolah dasar (Arianda, 2025; Hatima, 2025). Integrasi kearifan lokal ke dalam media  
37 pembelajaran digital memberikan makna yang lebih dalam, karena selain menumbuhkan keterampilan abad  
38 ke-21, siswa juga diajak memahami akar budaya dan identitas lokal mereka. Hasil penelitian menunjukkan  
39 bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy dapat meningkatkan literasi sains, kemampuan berpikir  
40 kritis, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar di wilayah Banten (Kiasati, 2023).

41 Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan AI dan nilai-  
42 nilai budaya lokal menjadi langkah strategis dalam mewujudkan inovasi pendidikan yang relevan dan  
43 berkelanjutan. AI dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam mendesain media pembelajaran yang  
44 responsif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa di era digital, sementara kearifan lokal berfungsi  
45 sebagai dasar nilai dan konteks pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta sinergi antara  
46 teknologi dan budaya yang mendukung pembelajaran bermakna serta berorientasi karakter (Sari, 2024).

47 Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada  
48 pemberdayaan guru sekolah dasar di Banten melalui pemanfaatan kecerdasan buatan untuk pengembangan  
49 media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Program ini diharapkan dapat meningkatkan

50 kemampuan guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran  
51 berbasis AI yang kontekstual dan berakar pada nilai-nilai budaya Baduy. Selain memperkuat kompetensi  
52 digital guru, kegiatan ini juga menjadi langkah konkret dalam mendukung transformasi pendidikan menuju  
53 ekosistem smart learning yang adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas budaya  
54 lokal.

## 55 **2. MASALAH DAN TARGET**

56 Perkembangan teknologi pembelajaran berbasis digital menuntut guru memiliki kompetensi yang  
57 tidak hanya mencakup penguasaan pedagogik dan materi ajar, tetapi juga literasi teknologi yang memadai.  
58 Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar di wilayah Banten,  
59 ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi berbasis  
60 kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagian guru masih bergantung pada  
61 media konvensional seperti PowerPoint dan video pembelajaran statis, sementara pemanfaatan alat berbasis  
62 AI seperti ChatGPT, Canva Magic Design, atau AI-assisted learning apps belum banyak diimplementasikan.  
63 Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan kemampuan guru  
64 dalam mengoptimalkannya.

65 Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal di  
66 sekolah dasar juga masih terbatas. Banyak guru belum memiliki pemahaman tentang bagaimana mengemas  
67 nilai budaya lokal — seperti nilai-nilai masyarakat adat Baduy — ke dalam media digital yang relevan dengan  
68 karakteristik peserta didik abad ke-21. Padahal, kearifan lokal merupakan sumber pembelajaran kontekstual  
69 yang sangat berharga untuk menanamkan nilai moral, sosial, dan lingkungan kepada siswa sejak dini.  
70 Kurangnya integrasi antara teknologi AI dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran menjadi  
71 permasalahan utama yang perlu segera diatasi melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan yang terarah.

72 Permasalahan tersebut diperparah dengan keterbatasan pelatihan berbasis praktik langsung yang  
73 berorientasi pada project-based learning dalam pengembangan media digital. Sebagian pelatihan teknologi  
74 yang diterima guru masih bersifat teoritis dan tidak berkelanjutan, sehingga tidak menghasilkan produk  
75 pembelajaran yang dapat diterapkan secara nyata di kelas. Kondisi ini menyebabkan guru belum mampu  
76 menjadi agen perubahan dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah dasar, khususnya yang  
77 berhubungan dengan inovasi media pembelajaran berbasis AI.

78 Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini menargetkan beberapa  
79 capaian utama. Pertama, meningkatkan kompetensi literasi digital dan kemampuan teknopedagogik guru  
80 sekolah dasar di Banten dalam mengoperasikan dan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk  
81 mendukung proses pembelajaran. Kedua, menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis AI  
82 yang memuat nilai-nilai kearifan lokal Baduy, sebagai bentuk konkret penerapan hasil pelatihan. Ketiga,  
83 membentuk komunitas belajar guru (teacher learning community) yang berfokus pada inovasi pembelajaran  
84 berbasis teknologi dan budaya lokal, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran berkelanjutan di sekolah.

85

**86 3. METODE****87 3.1. Lokasi dan Sasaran Kegiatan**

88 Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di beberapa sekolah dasar negeri di Provinsi  
89 Banten yang mewakili wilayah urban dan semi-rural, dengan fokus utama pada sekolah yang memiliki  
90 keterbatasan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sasaran utama kegiatan adalah guru  
91 sekolah dasar yang mengajar mata pelajaran IPA dan IPS, karena kedua bidang tersebut memiliki potensi  
92 tinggi untuk dikembangkan melalui media pembelajaran interaktif berbasis AI dan kearifan lokal. Jumlah  
93 peserta kegiatan sebanyak 25 guru, yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari Dinas Pendidikan setempat  
94 dan kesediaan mengikuti program pelatihan penuh.

**95 3.2. Pendekatan dan Desain Kegiatan**

96 Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action and Learning System* (PALS)  
97 yang berorientasi pada partisipasi aktif peserta melalui tahapan training, coaching, dan mentoring.  
98 Pendekatan ini dipilih untuk memastikan kegiatan tidak hanya bersifat sosialisasi atau transfer ilmu, tetapi  
99 juga memberikan pengalaman langsung (*hands-on experience*) kepada guru dalam merancang dan menerapkan  
100 media pembelajaran berbasis AI. Desain kegiatan terdiri atas tiga tahap utama:

**101 3.2.1. Tahap Persiapan (Need Assessment & Planning)**

102 Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru melalui wawancara, observasi, dan survei mengenai  
103 tingkat literasi digital, pengalaman penggunaan AI, serta pemahaman tentang integrasi nilai-nilai kearifan  
104 lokal dalam pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan dan rancangan  
105 kegiatan.

**106 3.2.2. Tahap Pelaksanaan (Implementation)**

107 Tahap ini meliputi kegiatan pelatihan dan pendampingan intensif dengan menggunakan model  
108 *workshop-based learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Pada tahap  
109 awal, peserta diberikan pelatihan mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk pendidikan. Dalam  
110 sesi ini, guru diperkenalkan pada berbagai aplikasi berbasis AI seperti *ChatGPT*, *Canva AI*, *Bing Copilot*, dan  
111 *Google Gemini* yang dapat digunakan untuk membantu proses perencanaan pembelajaran, pembuatan bahan  
112 ajar, serta desain evaluasi interaktif yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Melalui  
113 pelatihan ini, guru diharapkan mampu memahami cara mengintegrasikan teknologi AI secara efektif dalam  
114 konteks pembelajaran di sekolah dasar.

115 Selanjutnya, dilaksanakan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, di  
116 mana peserta dilatih untuk menggabungkan nilai-nilai budaya masyarakat Baduy ke dalam media digital  
117 interaktif. Pada tahap ini, guru didorong untuk merancang e-modul, video edukatif, atau *interactive quiz*  
118 berbasis AI yang tidak hanya mengandalkan aspek visual dan teknologi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai  
119 lokal seperti kemandirian, kesederhanaan, dan kepedulian terhadap lingkungan. Integrasi ini bertujuan agar

120 media pembelajaran yang dihasilkan tidak sekadar modern, tetapi juga memiliki makna kontekstual dan  
121 relevan dengan kehidupan siswa di wilayah Banten.

122 Tahap terakhir adalah pendampingan dan uji coba penerapan media di kelas. Dalam kegiatan ini,  
123 guru mendapatkan bimbingan langsung dari tim pengabdian saat mengimplementasikan produk media  
124 pembelajaran yang telah mereka kembangkan. Selama proses uji coba, dilakukan observasi dan refleksi  
125 untuk menilai efektivitas media yang digunakan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Umpan balik  
126 dari guru dan peserta didik kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan media  
127 pembelajaran yang lebih optimal dan berkelanjutan.

### 128 *3.2.3. Tahap Evaluasi dan Diseminasi (Evaluation & Dissemination)*

129 Evaluasi kegiatan dilakukan secara formatif dan sumatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh  
130 mengenai efektivitas program pengabdian. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pelatihan dan  
131 pendampingan berlangsung dengan tujuan menilai tingkat keterlibatan, keaktifan, serta kualitas hasil karya  
132 peserta dalam setiap tahap kegiatan. Penilaian ini mencakup kemampuan guru dalam mengikuti sesi  
133 pelatihan, berpartisipasi dalam diskusi, serta mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam rancangan  
134 media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dan kearifan lokal. Sementara itu, evaluasi sumatif  
135 dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai untuk menilai peningkatan kompetensi guru secara  
136 kuantitatif. Penilaian ini menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur  
137 perubahan tingkat literasi digital, pemahaman terhadap konsep AI, serta kemampuan guru dalam  
138 mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi formatif dan sumatif ini  
139 menjadi dasar dalam menentukan keberhasilan program dan merumuskan rekomendasi pengembangan  
140 kegiatan lanjutan di masa mendatang.

### 141 *3.2.4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data*

142 Untuk mengukur efektivitas kegiatan, digunakan beberapa instrumen, yaitu:

- 143 • Kuesioner literasi digital guru untuk mengetahui tingkat penguasaan teknologi sebelum dan sesudah  
144 pelatihan.
- 145 • Lembar observasi partisipasi selama pelatihan dan pendampingan.
- 146 • Rubrik penilaian produk media pembelajaran yang dikembangkan guru berdasarkan aspek inovasi,  
147 interaktivitas, dan nilai kearifan lokal.

148 Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi, dan wawancara mendalam terhadap  
149 peserta untuk memperoleh gambaran kualitatif tentang perubahan kemampuan dan sikap guru.

### 150 *3.2.5. Analisis Data*

151 Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana.

- 152 • Data kuantitatif (hasil pre-test dan post-test) dianalisis menggunakan gain score untuk melihat  
153 peningkatan kompetensi guru.

- 154 • Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian data, dan  
155 penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan perilaku dan kreativitas guru setelah pelatihan.

#### 156 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

157 Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pemberdayaan guru sekolah dasar  
158 di Banten melalui pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk pengembangan media pembelajaran interaktif  
159 berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil yang positif. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan  
160 literasi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan  
161 kontekstual dengan lingkungan budaya lokal mereka.

162 Pada tahap pelatihan awal, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (84%) belum  
163 pernah menggunakan aplikasi AI dalam kegiatan pembelajaran. Namun, setelah mengikuti sesi pelatihan  
164 dan hands-on workshop, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam  
165 mengenali, mengoperasikan, dan memanfaatkan berbagai platform AI. Skor rata-rata literasi digital guru  
166 meningkat dari 56,4% menjadi 87,2%, dengan peningkatan paling tinggi pada aspek kemampuan merancang  
167 bahan ajar interaktif menggunakan Canva AI dan ChatGPT sebagai asisten desain dan penulis naskah  
168 edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan workshop-based learning efektif dalam meningkatkan  
169 kompetensi guru melalui pengalaman langsung dalam eksplorasi teknologi.

170 Selama workshop pengembangan media berbasis kearifan lokal, peserta menunjukkan kreativitas  
171 yang tinggi dalam menggabungkan nilai-nilai budaya Baduy ke dalam media digital yang mereka rancang.  
172 Misalnya, beberapa guru mengembangkan e-modul interaktif bertema “Menjaga Alam Seperti Masyarakat  
173 Baduy,” serta video edukatif dengan narasi AI yang menampilkan kebiasaan masyarakat Baduy dalam  
174 menjaga hutan dan sumber air. Produk-produk ini tidak hanya menampilkan kecanggihan teknologi, tetapi  
175 juga mencerminkan nilai-nilai lokal yang memperkuat karakter peserta didik. Temuan ini mendukung  
176 pendapat Hatima (2025) bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran mampu menumbuhkan  
177 kesadaran ekologis dan identitas budaya pada siswa.

178 Kegiatan pendampingan dan uji coba di kelas juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Guru  
179 melaporkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan AI mampu meningkatkan  
180 perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kelas,  
181 lebih dari 75% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan berbasis media digital yang  
182 dikembangkan guru. Sementara itu, umpan balik siswa menunjukkan bahwa mereka lebih antusias belajar  
183 karena media yang digunakan terasa lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal  
184 ini sejalan dengan temuan Arianda (2025) bahwa integrasi teknologi dan kearifan lokal dapat memperkuat  
185 literasi sains sekaligus membangun karakter sosial siswa.

186 Selain peningkatan kompetensi individu, hasil kegiatan juga menciptakan komunitas praktisi “Guru  
187 Cerdas Digital Banten”, yaitu jaringan kolaboratif antarguru yang berfokus pada inovasi pembelajaran  
188 berbasis AI dan budaya lokal. Komunitas ini menjadi wadah berbagi ide, praktik baik, dan hasil media

189 pembelajaran digital yang terus diperbarui secara berkelanjutan. Keberadaan komunitas tersebut  
190 memperkuat keberlanjutan program pengabdian dan mendukung transformasi digital sekolah dasar di  
191 wilayah Banten.

192 Kegiatan pengabdian ini telah mencapai tiga capaian utama. Pertama, terjadi peningkatan nyata pada  
193 kompetensi guru dalam penggunaan teknologi AI secara pedagogis. Kedua, dihasilkan berbagai media  
194 pembelajaran interaktif yang memadukan teknologi dan nilai-nilai budaya lokal Baduy. Ketiga, terbentuk  
195 ekosistem kolaboratif antarpendidik yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual dan berkelanjutan.  
196 Kombinasi antara pelatihan teknologi dan penanaman nilai budaya menjadikan program ini tidak hanya  
197 berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi sosial dan karakter pendidikan.

## 198 5. KESIMPULAN

199 Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar di Banten  
200 melalui Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
201 Berbasis Kearifan Lokal” telah berhasil memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan  
202 kompetensi digital dan pedagogis guru. Melalui pendekatan workshop-based learning yang berorientasi  
203 pada praktik langsung, guru mampu memahami dan menerapkan berbagai aplikasi berbasis AI—seperti  
204 ChatGPT, Canva AI, Bing Copilot, dan Google Gemini—untuk mendukung proses pembelajaran yang  
205 lebih kreatif dan adaptif.

206 Selain peningkatan keterampilan teknologi, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran akan  
207 pentingnya pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pembelajaran kontekstual. Integrasi kearifan lokal  
208 Baduy ke dalam media pembelajaran digital memberikan makna yang lebih mendalam bagi siswa, karena  
209 menggabungkan unsur teknologi modern dengan nilai karakter dan lingkungan yang diwariskan secara  
210 turun-temurun.

211 Secara keseluruhan, program ini mencapai tiga hasil utama, yaitu: (1) peningkatan literasi digital dan  
212 kemampuan teknopedagogik guru secara signifikan; (2) terciptanya berbagai produk media pembelajaran  
213 interaktif berbasis AI dan nilai budaya lokal; serta (3) terbentuknya komunitas Guru Cerdas Digital Banten  
214 sebagai sarana kolaborasi berkelanjutan antarpendidik. Dengan hasil tersebut, kegiatan ini tidak hanya  
215 memperkuat profesionalisme guru dalam menghadapi era kecerdasan buatan, tetapi juga berkontribusi pada  
216 pembangunan ekosistem pendidikan yang inovatif, berkarakter, dan berkelanjutan di Provinsi Banten.

217 Program ini diharapkan dapat direplikasi di daerah lain dengan menyesuaikan konteks kearifan lokal  
218 masing-masing, sehingga pendidikan di Indonesia dapat terus berkembang menuju arah yang lebih inklusif,  
219 adaptif terhadap teknologi, dan tetap berakar kuat pada nilai-nilai budaya bangsa.

## 220 6. DAFTAR PUSTAKA

- 221 Arianda, Y. D. (2025). *Eksplorasi kemampuan literasi membaca dan digital masyarakat Baduy: Implikasi untuk*  
222 *pendidikan di era digital. Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Sosial Humaniora (JPPSH).*  
223 Retrieved from  
224 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/download/100653/34649/303204>
- 225 AsiaNews Network. (2024, August 21). *Independence in education: Harnessing AI to empower teachers.*  
226 Retrieved from <https://asianews.network/independence-in-education-harnessing-ai-to-empower-teachers>
- 228 GovInsider. (2025, June 26). *How Indonesia is tackling the challenges of AI learning in the classroom.*  
229 Retrieved from <https://govinsider.asia/intl-en/article/how-indonesia-is-tackling-the-challenges-of-ai-learning-in-the-classroom>
- 231 Haetami, H. (2025). *AI-driven educational transformation in Indonesia. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 234–245.  
232 Retrieved from  
233 <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/download/7448/2841>
- 234 Hatima, Y. (2025). *Sinergi nilai kearifan lokal Banten dan computational thinking. Jurnal Huse*, 3(2), 45–58.  
235 Retrieved from  
236 <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/282>
- 237 Kiasati, A. I. (2023). *Kemampuan literasi informasi masyarakat Suku Baduy di Desa Kanekes berdasarkan perspektif*  
238 *sosio-kultural* (Tesis Magister). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.  
239 Retrieved from <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62286/>
- 240 Rulyansah, A. (2025). *Empowering teachers with AI tools in rural Indonesian schools. UK Institute Journal of Education*  
241 *and Innovation*, 8(2), 67–79.  
242 Retrieved from <https://ukinstitute.org/journals/ib/article/download/1073/pdf>
- 243 Sari, Y. A. (2024). *Pemberdayaan masyarakat adat melalui literasi digital. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informatika*  
244 *Kreatif* (JIMIK), 2(1), 1–12.  
245 Retrieved from <https://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimik/article/download/472/307>
- 246