

Pemanfaatan Teknologi Generatif Artificial Intelligence sebagai Media Promosi bagi Guru dan Staf Publikasi di Sekolah Dasar

¹⁾Dhimas Adi Satria*, ²⁾Acihmah Sidauruk, ³⁾Sutarni, ⁴⁾Imam Ainudin Pirmansah

^{1, 4)}Teknologi Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

²⁾Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

³⁾Akuntansi, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponding: dhimas@amikom.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kecerdasan Buatan Media Publikasi Guru SD Generatif AI Teknologi Pendidikan	Perkembangan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) telah menyentuh berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi AI yang memiliki potensi besar adalah Generatif Artificial Intelligence (Gen-AI), sebuah teknologi yang mampu menghasilkan konten multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio berdasarkan data yang dilatihkan. Teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa, dan staf sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, promosi sekolah, serta dokumentasi kegiatan akademik. Namun, masih banyak tenaga pendidik dan staf di tingkat sekolah dasar yang belum memahami cara memanfaatkan Gen-AI secara optimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai platform Gen-AI kepada guru dan staf sekolah dasar di Kota Yogyakarta, sekaligus memberikan pelatihan praktis dalam penggunaannya untuk menciptakan konten pendidikan dan promosi berbasis AI. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap utama: (1) analisis kebutuhan melalui survei dan wawancara untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang penerapan Gen-AI di sekolah, (2) pendampingan langsung dalam penggunaan tools Gen-AI serta (3) pembuatan produk konten seperti video promosi sekolah dan dokumentasi kegiatan yang dapat digunakan untuk menyambut tahun ajaran baru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Gen-AI dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran maupun promosi sekolah. Meskipun demikian, diperlukan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan pemanfaatan teknologi ini tetap sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan etika digital. Melalui pengabdian ini, diharapkan guru dan staf sekolah dapat lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi Gen-AI sebagai alat pendukung inovasi di lingkungan sekolah.
Keywords: Artificial Intelligence Media Publication Elementary School Teachers Generative AI Educational Technology	The advancement of Artificial Intelligence (AI) has permeated various aspects of human life, including education. One particularly innovative form is Generative Artificial Intelligence (Gen-AI), a technology capable of producing multimedia content such as text, images, videos, and audio based on trained data. This technology holds significant potential for teachers, students, and school staff to enhance learning processes, school promotion, and academic documentation. However, many elementary school educators and staff still lack comprehensive understanding of how to optimally utilize Gen-AI. This community service initiative aims to introduce various Gen-AI platforms to teachers and staff at elementary schools in Yogyakarta City, while providing practical training in using these tools to create AI-based educational and promotional content. The implementation methodology consists of three main stages: (1) needs assessment through surveys and interviews to identify challenges and opportunities in applying Gen-AI in schools, (2) direct mentoring on using Gen-AI tools and (3) content product development including school promotional videos and activity documentation for welcoming the new academic year. The results demonstrate that Gen-AI can enhance efficiency and creativity in developing both learning materials and school promotional content. However, continuous mentoring is necessary to ensure this technology aligns with educational needs and digital ethics. Through this program, teachers and school staff are expected to gain greater confidence in adopting Gen-AI technology as a supportive tool for innovation in school environments.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kemampuan AI untuk menganalisis data, memproses informasi, dan menghasilkan konten secara otomatis telah membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menyediakan materi ajar yang lebih interaktif, serta memperluas akses informasi berbasis komputerisasi (Diantama, 2023; Gagaramusu et al., 2025). Salah satu aspek yang paling menarik dari perkembangan AI adalah kemampuannya untuk beradaptasi dengan kebutuhan dunia pendidikan, termasuk dalam hal promosi dan branding sekolah. Sekolah Dasar (SD) sebagai lembaga pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi akademik dan karakter siswa. Namun, di tengah persaingan yang semakin ketat, sekolah juga dituntut untuk mampu menarik minat orang tua dan masyarakat melalui strategi pemasaran yang efektif. Sayangnya, banyak sekolah dasar yang masih menghadapi kendala dalam memproduksi konten promosi yang menarik dan profesional. Beberapa faktor penghambat antara lain keterbatasan sumber daya manusia (SDM) yang kurang memahami teknologi digital, minimnya waktu untuk mengembangkan konten, serta kurangnya kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis atau videografi (Yansyah et al., n.d.). Padahal, di era digital seperti sekarang, media promosi yang kreatif dan informatif sangat dibutuhkan untuk membangun citra positif sekolah serta menarik minat calon siswa dan orang tua. Tanpa konten yang berkualitas, sekolah berisiko kalah bersaing dengan institusi pendidikan lain yang sudah lebih maju dalam memanfaatkan teknologi.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini adalah pemanfaatan Generatif AI (Gen-AI), sebuah cabang AI yang mampu menciptakan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video berdasarkan perintah atau data yang dimasukkan (Moh. Ahsan Shohifur Rizal, 2024). Gen-AI dapat melatih dan melakukan perubahan perintah dasar seperti teks menjadi gambar (*text-to-image*), teks menjadi suara (*text-to-audio*), teks menjadi video (*text-to-video*), dan gambar menjadi video (*image-to-video*). Teknologi ini menjadi sebuah solusi dan inoasi baru untuk proses mempercepat dan mempermudah pembuatan konten media promosi. Sehingga memungkinkan guru atau staf sekolah yang tidak memiliki latar belakang desain grafis atau videografi dapat menciptakan konten yang lebih baik hanya dengan memberikan instruksi atau perintah sederhana pada platform AI yang dituju. Pemanfaatan Gen-AI dalam pembuatan konten media sosial sudah banyak diterapkan oleh para konten kreator. Sehingga pada pengabdian akan menerapkan teknik generatif AI tersebut pada target audiens yang berbeda yaitu guru dan staf sekolah.

Pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru serta staf multimedia di Sekolah Dasar Negeri Kota Yogyakarta, bekerja sama dengan Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga setempat. Melalui kegiatan ini, peserta akan dibekali dengan pengetahuan tentang potensi Gen-AI dalam mendukung promosi sekolah, analisis tantangan yang mungkin dihadapi, serta solusi praktis untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini. Selain itu, akan dilakukan diskusi mendalam mengenai bagaimana Gen-AI dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas media promosi sekolah tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi.

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menguji efektivitas Gen-AI dalam menciptakan konten promosi yang atraktif, informatif, dan sesuai dengan branding masing-masing sekolah (Marsa et al., 2024). Diharapkan, hasil dari pengabdian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah dasar dalam mengadopsi teknologi digital untuk pemasaran pendidikan yang lebih modern dan berdampak positif. Dengan demikian, sekolah tidak hanya mampu bersaing di era digital, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan melalui inovasi teknologi terkini. Namun, penerapan Gen-AI di lingkungan pendidikan juga tidak lepas dari tantangan. Salah satunya adalah masalah etika, seperti risiko plagiarisme atau penyalahgunaan konten yang dihasilkan oleh AI (Amal et al., 2024). Selain itu, diperlukan pelatihan yang memadai agar guru dan staf sekolah dapat menggunakan teknologi ini secara optimal tanpa bergantung sepenuhnya pada AI. Oleh karena itu, pendampingan dan edukasi tentang penggunaan Gen-AI yang bertanggung jawab menjadi bagian penting dari pengabdian ini (Asbara et al., 2024).

Dengan memanfaatkan Gen-AI secara bijak, sekolah dasar dapat mentransformasi cara mereka berkomunikasi dengan masyarakat (Pertiwi et al., 2024), menciptakan materi promosi yang lebih dinamis, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Inovasi ini tidak hanya bermanfaat bagi sekolah, tetapi juga bagi siswa, orang tua, dan stakeholders pendidikan lainnya dalam menghadapi tantangan era digital.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil diskusi langsung kepada para guru dan staf Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Yogyakarta, maka ditemukan beberapa permasalahan secara prioritas yang sangat mendasar. Kajian permasalahan yang akan diterapkan pada pengabdian ini adalah dengan mengumpulkan para Guru dan Staf Sekolah Dasar, untuk melakukan FGD (*Forum Group Discussion*) terkait pembuatan konten media sosial yang ditujukan untuk promosi pada masing masing sekolah. Diantaranya yaitu:

1. Guru dan Staf memiliki keterbatasan dalam memahami perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* dalam berbagai aspek yang berhubungan dengan kegiatan di sekolah (Anwar & Kunci, 2024)
2. Sekolah kesulitan menghasilkan materi promosi dan pembelajaran yang menarik secara mandiri akibat keterbatasan sumber daya manusia yang menguasai desain grafis dan editing video. Jika Pembuatan konten promosi sekolah jasa profesional di luar institusi akan memerlukan biaya yang tinggi, sehingga diperlukan pihak guru dan staf yang mampu dalam membuat konten promosi tersebut.
3. Kurangnya literasi dan pemahaman dasar dalam mengenal berbagai macam platform generatif AI baik itu dalam bentuk teks, gambar, suara, dan video yang mudah digunakan serta memiliki biaya rendah atau bahkan gratis.

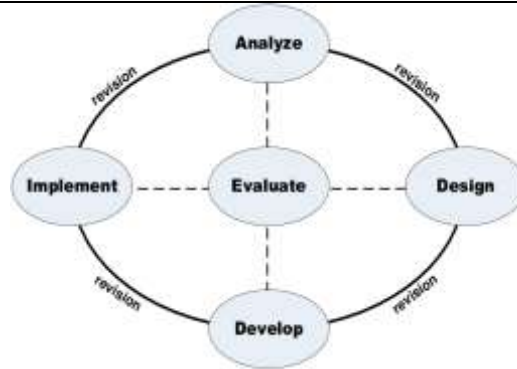


Gambar 1. Forum Group Discussion (FGD) antar guru dan staf sekolah

Pada gambar 1. Dilakukan *Forum Group Discussion* (FGD) untuk mengumpulkan para Guru dan Staf Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Yogyakarta, dengan dibantu oleh Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta sehingga mendatangkan 26 orang untuk melakukan diskusi terkait perkembangan *Artificial Intelligence*, Pembuatan Konten promosi, dan strategi marketing dalam persiapan tahun ajaran baru.

III. METODE

Dalam memecahkan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka Tim Pelaksana menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan model desain instruksional yang digunakan untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang efisien dan efektif dalam merancang kegiatan sesuai dengan kebutuhan (Cahyadi, 2019). Dengan metode ini analisis bisa dilakukan secara mendalam sesuai dengan permasalahan dan merancang solusi yang lebih relevan serta dapat melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap hasil yang sudah dicapai (Sunge et al., 2025). Sehingga diharapkan metode pengabdian ini dapat diterapkan dan dikembangkan pada berbagai macam kegiatan pengabdian masyarakat seperti pembuatan media pembelajaran untuk siswa didik di sekolah. Berikut adalah tahapan yang ada pada metode ADDIE.



Gambar 2. Bagan Metode ADDIE

1. Tahap *Analyze*

Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik peserta. Pada tahap ini akan dilakukan proses diskusi, wawancara, dan memberikan *pre-test* yang bertujuan untuk mengkaji pemahaman dasar para guru dan staf terkait perkembangan *Artificial Intelligence* maupun generatif AI (Safitri Windiarti et al., n.d.). Hasil dari tahapan ini berupa skema bagaimana bentuk pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dari masalah yang muncul.

2. Tahap *Design*

Tahap Perancangan dilakukan untuk merancang solusi pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini dilakukan pemberian pengetahuan, pembekalan materi dan ketrampilan dasar terkait generatif AI mulai dari jenis AI, karakteristik Gen-AI, hingga Platform Gen-AI yang dapat digunakan oleh para guru dan staf atau bahkan nantinya dapat disampaikan dalam bentuk materi pembelajaran kepada para murid yang ada di masing-masing sekolah.

3. Tahap *Development*

Tahap Pengembangan dilakukan dengan menghasilkan alat atau media pembelajaran. Setelah memahami terkait pengetahuan dasar dalam Generatif *Artificial Intelligence*, pada tahap *Development* ini akan dilanjutkan dengan praktek dan pelatihan secara langsung dengan didampingi langsung oleh pemateri yang mahir dalam memanfaatkan platform Gen-AI mulai dari tahapan desain bahan, editing, hingga teknik teknik yang ada masing-masing platform Gen-AI yang berbasis *text-to-text*, *text-to-image*, *text-to-video*, *image-to-video*. Para Guru dan Staf sekolah nantinya akan menghasilkan bahan-bahan dari hasil generatif tersebut menjadi sebuah produk video yang merepresentasikan kegiatan atau media promosi dari sekolah masing-masing.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan hasil video yang sudah dibuat, untuk dipublikasikan pada akun media sosial yang ada di sekolah, serta melakukan kajian apakah media generatif AI yang dipelajari bisa dikonversi ke dalam bentuk pembelajaran untuk siswa didik yang ada di Sekolah Dasar.

5. Tahap *Evaluation*

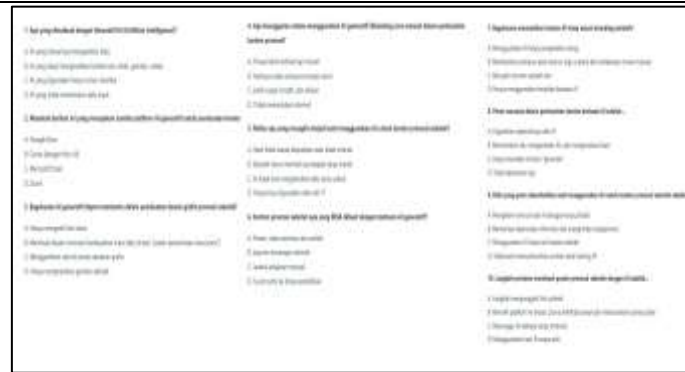
Tahap dimana melakukan penilaian hasil video promosi yang sudah dibuat, dan kebermanfaatan penerapan pada platform generatif AI dengan kuisioner untuk mengumpulkan umpan balik terkait pemahaman dan kesesuaian generatif AI terhadap efisiensi dalam segi waktu, tenaga, dan teknik pada pembuatan sebuah konten di media sosial.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai dengan urutan yang ada metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kesesuaian setiap urutan yang ada pada metode akan menjadi kesuksesan pada kegiatan pengabdian ini, maka dari itu setiap tahapan metode akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze*

Pada tahap pertama yaitu *Analyze* dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* berupa pertanyaan pengetahuan umum terkait seberapa jauh pemahaman terkait generatif AI, Manfaat AI, dan AI dalam promosi sekolah. Tahap ini dilakukan dengan memberikan 10 jenis pertanyaan pilihan berbentuk ganda, dan diisi oleh 26 responden guru dan staf Sekolah Dasar yang ada di Kota Yogyakarta.



Gambar 3. Tahap Analyze menggunakan *Pre-Test*

Berdasarkan hasil *Pre-Test* yang diisi oleh 26 responden dengan menggunakan 10 jenis pertanyaan yang masing masing pertanyaan memiliki bobot skor 10 point sehingga total 100 point, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test*

No	Skor Point	Jumlah (Orang)
1.	100	0
2.	90	1
3.	80	2
4.	70	7
5.	60	5
6.	50	8
7.	40	2
8.	30	1
9.	20	0
10.	10	0
11.	0	0
Total Responden		26

Berdasarkan hasil pretest yang ada pada tabel 1, didapatkan data bahwa dari 26 responden tidak ada yang mendapatkan hasil sempurna (skor 100), terdapat 15 responden yang mendapatkan skor 60-90, dan sisanya terdapat 11 responden yang mendapatkan skor 50 kebawah. Dengan demikian didapatkan sebuah asumsi bahwa para Guru dan Staf membutuhkan pemahaman dan ilmu yang mendalam terkait *Generatif Artificial Intelliegence*, dan metode pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan konten video untuk promosi sekolah.

2. Tahap Design

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pembekalan materi dasar terkait jenis AI, karakteristik *Generatif AI*, Platform *Gen-AI*, dan beberapa contoh produk yang memanfaatkan *Generatif AI* pada sosial media.



Gambar 4. Penyampaian pembekalan materi dasar *Generatif Artificial Intelligence*

Pada tahap ini juga dilakukan diskusi secara langsung terkait sub-bab materi dari setiap pembahasan yang diberikan, dengan begitu para guru dan staf yang mengikuti proses pelatihan ini bisa mendapatkan informasi dua arah baik itu dari pemateri dan juga dari masing masing guru terkait pemanfaatan *Artificial Intelligence* yang pernah mereka ketahui atau dilihat pada media sosial mereka masing masing.



Gambar 5. Pembahasan konsep dan perkembangan Generatif *Artificial Intelligence*

Berdasarkan sub bab materi yang dibahas, didapatkan banyak hal terkait sub-bab perkembangan *Generatif Artificial Intelligence* meliputi Gen-AI pada proses *Pre production*, *Production*, dan *Post Production*. Serta melaku Gen-AI yang berbasis aplikasi dan Gen AI yang berbasis *Website*. Sehingga para guru dan staf mendapatkan wawasan baru terkait berbagai macam platform yang bisa diakses serta perbedaan keunggulan dan kekurangan pada masing masing platform tersebut. Melalui diskusi tersebut, terungkap bahwa sebagian guru telah mencoba menggunakan platform Gen-AI berbasis website seperti Canva Magic Design atau Leonardo.AI untuk membuat ilustrasi pembelajaran, namun masih mengalami kendala dalam mengoptimalkan fitur-fitur canggih seperti *text-to-video*. Pemateri kemudian memberikan solusi praktis, seperti penggunaan prompt engineering (teknik penyusunan perintah) yang efektif agar hasil Gen-AI lebih sesuai kebutuhan sekolah. Di sisi lain, beberapa staf administrasi menyampaikan antusiasmenya terhadap Gen-AI berbasis aplikasi (misalnya: CapCut AI) untuk mempercepat pembuatan konten promosi sekolah, meski mereka mengharapkan pelatihan lanjutan terkait integrasi tools ini dengan media sosial sekolah.

Interaksi ini tidak hanya memperkaya pemahaman peserta, tetapi juga memunculkan ide-ide kolaboratif, seperti pembuatan *bank prompt* (kumpulan perintah AI) khusus kebutuhan sekolah yang bisa dibagikan antar guru. Peserta sepakat bahwa pendampingan berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan pemanfaatan Gen-AI tepat sasaran, terutama dalam menjaga orisinalitas konten dan menyesuaikan dengan visi misi sekolah. Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah berencana membentuk tim kecil yang akan bertugas mengeksplorasi tools Gen-AI tertentu secara mendalam dan mendiseminasikan hasilnya kepada seluruh stakeholder Berikut adalah rincian hasil Desain dan kajian platfrom Gen-AI ini akan dijabarkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rincian Pembahasan Materi Perkembangan Gen-AI

No	Sub Bab Materi	Tugas AI	Platform AI
1.	AI dalam tahap <i>Pre-Production</i>	Penyusunan Naskah, Penyusunan Schedule, Tim, Budgeting, dll	1. Chat GPT 2. DeepSeek 3. Notion AI 4. SocialBee
2.	AI dalam tahap <i>Production</i>	Proses membuat bahan berupa Foto, Video, Audio	1. Midjourney 2. Vidu 3. D-ID 4. Bandlab 5. PlaygroundAI 6. KlingAI 7. SunoAI 8. Dreamina AI

3.	AI dalam tahap <i>Post Production</i>	Proses editing dan pengolahan menjadi konten Video	1. Canva AI 2. Capcut desktop AI 3. Fliki AI
----	---------------------------------------	--	--

3. Tahap *Development*

Perancangan atau *Development* menjadi tahapan yang paling menantang bagi para guru dan staf, pada tahap ini mereka dituntut untuk mencoba menciptakan sebuah video promosi bagi sekolah mereka masing masing. Tentu saja dengan memanfaatkan berbagai macam platform Generatif AI, para guru dan staf mulai melakukan proses pembuatan video sesuai dengan arahan dari materi pembekalan yang sudah diberikan sebelumnya, berikut adalah salah satu contoh dari tahapan yang dilakukan oleh para guru dalam merancang konten video promosi mereka.

a. *PreProduction*

Pada tahap ini para guru memulai dengan membuat ide dan konsep dari video yang akan dibuat, dengan memanfaatkan generatif AI berbasis text menggunakan platform seperti ChatGPT, GrokAI, dan Deepseek. Para Guru melakukan generatif text berupa perintah untuk menemukan rekomendasi ide. Berikut contoh hasil generatif AI untuk mencari ide dalam pembuatan konten video pendek bagi sekolah.



Gambar 6. Penerapan Generatif AI dalam menentukan Ide

b. *Production*

Setelah menentukan ide pembuatan konten video berdasarkan hasil rekomendasi oleh Generatif AI. Pada Tahap berikutnya adalah tahap produksi yang merupakan tahap yang membutuhkan banyak bahan untuk diolah meliputi potongan video, audio, dan gambar (Taesiri et al., 2025). Proses pengolahan yang ada pada pengabdian ini menggunakan perintah / *Prompt* untuk mengubah perintah dalam bentuk *text* menjadi bahan video, audio, dan gambar menggunakan berbagai macam *platform* AI sesuai dengan rincian pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Proses Generatif AI dalam produksi bahan video

No	Pembuatan Bahan	Tugas AI	Platform AI
1.	Gambar	1. Melakukan generatif untuk menciptakan gambar ilustrasi terkait sekolah dan lingkungan sekolah 2. Membantu dalam melakukan editing gambar / foto yang sudah dimiliki oleh pihak sekolah	1. ChatGPT 4.0 2. MidjourneyAI 3. LeonardoAI 4. PlaygroundAI
2.	Video	1. Melakukan generatif dalam membuat ilustrasi video 2. Membantu membuat Gerakan video dari bahan foto	1. KlingAI 2. Vidu 3. D-ID 4. DreaminaAI

- | | | |
|----------|---|------------|
| | 3. Membuat ilustrasi dalam bentuk presenter atau reporter | |
| 3. Audio | 1. Melakukan generatif dalam membuat backsound | 1. Bandlab |
| | 2. Melakukan generatif dalam membuat pengisi suara atau narator | 2. SunoAI |

c. Post Production

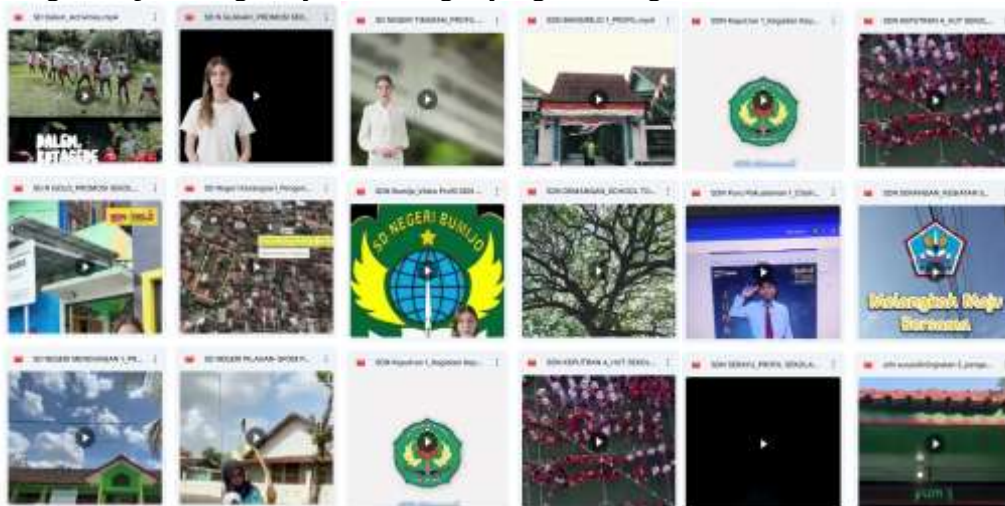
Paska produksi merupakan tahapan yang dilakukan untuk menggabungkan dan mengolah dari hasil produksi (Rokhayati, 2020). Pada tahap ini, akan menggunakan aplikasi editing online yang berbasis *Artificial Intelligence* karena memiliki banyak kelebihan berupa fitur, kolaborasi dengan pengguna lain, dan fitur AI yang membantu proses editing (Harahap & Rahmawati, 2024). Terdapat beberapa platform editing online yang bisa digunakan oleh para Guru dan Staf, diantaranya yaitu CanvaAI, CapcutAI, dan FlikiAI.



Gambar 7. Penerapan Generatif AI dalam Editing

4. Tahap Impelementation

Pada tahap ini, hasil video yang dibuat oleh masing masing sekolah akan ditampilkan secara bersama dan saksikan juga oleh para Guru dan Staf yang hadir pada kegiatan pelatihan ini. Cara ini dilakukan agar masing masing peserta guru dapat saling belajar satu dengan yang lain dengan melihat semua hasil video.



Gambar 8. Hasil Video berbasis AI yang siap diunggah

5. Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan mengukur evektifitas dan kesesuaian program kegiatan pengabdian dengan permasalahan dan kebutuhan bagi para guru dan staf sekolah dalam merancang dan membuat konten video media sosial berbasis generatif AI. Tahap ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa *post test* yang diisi oleh 26 responden dimana terdapat 6 pertanyaan dan lima jenis jawaban dengan detail dan jawaban pertanyaan sesuai dengan tabel 4 berikut.

Tabel 4. Proses Generatif AI dalam produksi bahan video

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban Responden				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Bagaimana peran Generatif AI dalam menemukan Ide Konten Video Promosi?	22	3	1	0	0
2	Bagaimana peran Generatif AI dalam menghasilkan <i>Image</i> atau Gambar hanya dengan memberikan perintah / <i>Prompt</i> ?	21	5	0	0	0
3	Bagaimana peran Generatif AI dalam menghasilkan <i>Audio</i> atau Suara hanya dengan memberikan perintah / <i>Prompt</i> ?	19	3	4	0	0
4	Bagaimana peran Generatif AI dalam menghasilkan <i>Video</i> hanya dengan memberikan perintah / <i>Prompt</i> ?	23	3	0	0	0
5	Bagaimana peran platform <i>Artificial Intelliegence</i> dalam memberikan fitur dan fasilitas berdasarkan Kualitas dari yang didapatkan?	20	3	3	0	0
6	Bagaimana peran <i>Artificial Intelligence</i> yang hadir pada aplikasi editing Online?	24	2	0	0	0

Berdasarkan hasil pada tabel 4 akan dilakukan penghitungan dengan skala likert. Skala Likerta dalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat dengan skor angka yang sudah ditentukan (Pranatawijaya et al., 2019).

Tabel 5. Skor Skala Likert

Jawaban Responden	Skor Skala Likert
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Melakukan penghitungan skor rata rata (*Mean*) kepuasan berdasarkan hasil responden yang diberikan.

$$Mean = \frac{\Sigma(\text{Skor per Item})}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}}$$

$$Mean = \frac{((22 + 21 + 19 + 23 + 20 + 24) \times 5) + ((3 + 5 + 3 + 3 + 3 + 2) \times 4) + ((1 + 4 + 3) \times 3)}{26 \times 6}$$

$$Mean = \frac{645 + 76 + 24}{156}$$

$$Mean = 4,77$$

Tabel 6. Kategori Interpretasi

Angka Rata rata (Mean)	Tingkat Evaluasi
1.00 – 1.80	Sangat Kurang
1.81 – 2.60	Kurang
2.61 – 3.40	Cukup
3.41 – 4.20	Baik
4.21 – 5.00	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengujian *evaluasi* menggunakan *Skala Likert* didapatkan hasil rata rata dari 26 responden yang mengisi adalah 4,77 atau masuk dalam kategori interpretasi Sangat Baik.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pemanfaatan generatif AI bagi para Guru dan Staf sekolah dasar, dapat membuka wawasan baru dalam perkembangan teknologi khususnya dalam pembuatan konten media promosi bagi sekolah masing masing. Perkembangan *Artificial Intelligence* tidak akan berhenti begitu saja, namun akan terus berkembang dengan sangat cepat. Maka dari itu perlu keaktifan dari Guru dan Staf untuk selalu mengikuti dan *update* terhadap hal baru dalam dunia AI. Hal ini bisa saja menjadikan ilmu terapan baru yang nantinya bisa dijadikan sebagai kurikulum bahan belajar siswa didik di lingkungan sekolah. Pelatihan ini juga dapat memberikan dampak yang baik bagi promosi sekolah yang saat ini sedang gencar dalam mencari siswa didik baru. Dengan bantuan Generatif AI, para Guru dan Staf bisa membuat konten yang beraneka ragam, mudah, dan tetap *up-to-date*. Dengan menerapkan metode ADDIE, pelatihan ini berhasil menggali kebutuhan kebutuhan dari para Guru dan Staf dalam permasalahan dan penerapan ilmu *Artificial Intelligence* dan keberhasilan dalam *Evaluasi* akhir dari metode tersebut sebesar skor 4,77 dari 5.0 dengan interpretasi **Sangat Baik**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari tim pengabdian masyarakat memberikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan dan izin dalam memberikan pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu kami juga memberikan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kota Yogyakarta atas dukungan dalam memberikan ruang belajar, kesiapan peserta, dan pengalaman dalam keberlanjutan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amal, B., Noviana, C., Utarie, G. P., Azizah, I. R. U., Fransiska, M., Aprilia, R., & Tarihoran, P. (2024). PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI REFERENSI DALAM MEMBUAT KARYA SASTRA CERITA PENDEK. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 13(1), 148–158. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.4222>
- Anwar, R. N., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. In *Journal of Smart Community Service* (Vol. 2, Issue 1). <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43>
- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). PENERAPAN AI SEBAGAI ALAT BANTU PROSES PEMBELAJARAN DI TINGKAT PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Diantama, S. (2023). *PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELEAGENT (AI) DALAM DUNIA PENDIDIKAN* (Vol. 1, Issue 1).
- Gagaramusu, Y., Kaharu, S., Khairunnisa, K., Pratama, R., Ammar, A., Shalehuddin, S., & Purnamasari, D. I. (2025). Pemanfaatan Artifisial Intelligence (AI) dalam Menyusun Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 3(1), 8–12. <https://doi.org/10.57152/batik.v3i1.1815>
- Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2024). Penggunaan Aplikasi Edit Video Berbasis AI untuk Proyek Video News Anchor pada Mata Kuliah Speaking in Professional Context. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 5–10. <https://doi.org/10.56211/wahana.v3i1.569>
- Marsa, Sitti Harlina, & Putri Rakhmadina Armus. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intellegence (Chat-GPT) dalam Menunjang Pemberian Materi Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(4), 1–8.
- Moh. Ahsan Shohifur Rizal. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1–16.
- Pertiwi, G. R., Jailani, M. S., & Isma, A. (2024). Implementasi Artificial Intelligence dalam Sebuah Perspektif Pendidikan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3725–3733. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7436>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

- Rokhayati, Y. (2020). Pembuatan Video Dokumenter Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4286>
- Safitri Windiarti, I., Bahri, S., Prabowo, A., Studi, P., Komputer, I., Muhammadiyah Palangkaraya, U., Informasi, S., Palangkaraya, S., & Windiarti, I. S. (n.d.). *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya History Artikel. 4*, 2023. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/parta>.
- Sunge, A. S., Dendy K. Pramudito, & Sutrisno Aji Prasetyo. (2025). Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif Animasi 2 Dimensi Matahari Terbit Melalui Pendekatan ADDIE. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 1–7.
- Taesiri, M. R., Collins, B., Bolton, L., Lai, V. D., Derroncourt, F., Bui, T., & Nguyen, A. T. (2025). *Understanding Generative AI Capabilities in Everyday Image Editing Tasks*. <http://arxiv.org/abs/2505.16181>
- Yansyah, N., Savela, Y., Widiatama, D., Jusiati, A., Octaviani, V., Narti, S., Ilmu Ilmu Sosial, F., Ilmu Komunikasi, J., & Dehasen Bengkulu, U. (n.d.). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelijen (Ai) Dalam Pembuatan Konten Kreatif Di SMPN 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Gotong Royong*, 2, 2025–2026. <https://doi.org/10.37676/goro>