

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *DIGITAL STORYTELLING* DENGAN TEKNOLOGI AI GENERATIF MELALUI PLATFORM *BOOK CREATOR* DI SMPN 1 BOJONG, PANDEGLANG

Irma Savitri Sadikin^{1*}, Abdul Halim¹⁾, Hardianti¹⁾, Lutfiyah¹⁾, Imam Sutanto¹⁾

¹ Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author's email: irma.savitri@esaunggul.ac.id

Article Info	ABSTRAK
Article History: <i>Received January 17, 2026</i> <i>Revised March 28, 2026</i> <i>Accepted March 30, 2026</i> Keywords: <i>digital storytelling;</i> <i>Artificial Intelligence (ai);</i> <i>teacher competence;</i> <i>digital learning materials</i> <i>development</i>	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SMPN 1 Bojong, Pandeglang dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis <i>digital storytelling</i> yang terintegrasi dengan teknologi <i>Artificial Intelligence (AI)</i>. Program ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif oleh guru, khususnya di wilayah semi-perdesaan, meskipun fasilitas dasar seperti perangkat dan akses internet telah tersedia. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sekitar 80% guru masih mengandalkan metode ceramah dan presentasi statis sehingga pembelajaran kurang kontekstual dan kurang menarik bagi siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan penggunaan berbagai platform digital seperti Book Creator, ChatGPT/Gemini, Bing Image Creator, dan ElevenLabs. Metode kegiatan meliputi tahap sosialisasi program, pelatihan intensif, pengembangan bahan ajar digital, pendampingan implementasi, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 19 dari 21 guru peserta (90%) berhasil menghasilkan prototipe bahan ajar digital berbasis <i>storytelling</i> dengan integrasi AI. Selain itu, program juga menghasilkan 13 bahan ajar digital yang tersimpan dalam repositori berbasis cloud sekolah, satu <i>e-booklet</i> panduan pengembangan bahan ajar digital, serta terbentuknya komunitas praktik guru digital di lingkungan sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 86% peserta merasakan peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendampingan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan literasi digital guru serta mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah semi-perdesaan. ABSTRACT <i>This community service program aimed to enhance the competencies of teachers at SMPN 1 Bojong, Pandeglang, in developing digital learning materials based on digital storytelling integrated with Artificial Intelligence (AI) technology. The program was initiated in response to the limited utilization of interactive digital learning media among teachers, particularly in semi-rural areas, despite the availability of basic infrastructure such as digital devices and internet connectivity. Preliminary observations revealed that approximately 80% of teachers still relied on lecture-based methods and static presentations, resulting in learning activities that were less contextual and less engaging for students, who tend to exhibit visual learning preferences. To address this issue, the program implemented practice-oriented training combined with continuous mentoring in the use of several digital platforms, including Book Creator, ChatGPT/Gemini, Bing Image Creator, and ElevenLabs. The implementation process consisted of several stages, namely program socialization, intensive training workshops, digital material development, mentoring for implementation, and program evaluation. The results indicated that 19 out of 21 participating teachers (90%) successfully developed prototype digital learning materials based on storytelling integrated with AI tools. In addition, the program produced 13 digital teaching materials stored in a school-based cloud repository, an instructional e-booklet on developing AI-supported digital learning materials, and the establishment of a community of practice among teachers focused on digital innovation. Evaluation results further revealed that 86% of participants reported improved competencies in utilizing AI technologies for instructional media development. These findings suggest that practice-based training accompanied by continuous mentoring can effectively improve teachers' digital literacy and promote technology-driven innovation in teaching and learning practices, particularly in semi-rural school contexts.</i>

Copyright © 2026, The Author(s).

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



How to cite: Sadikin, I. S., Halim, A., Hardianti., Lutfiyah., & Sutanto, I. (2026). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL STORYTELLING DENGAN TEKNOLOGI AI GENERATIF MELALUI PLATFORM BOOK CREATOR DI SMPN 1 BOJONG, PANDEGLANG. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih personal, visual, dan interaktif. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *digital storytelling*, yang terbukti mampu meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa, khususnya generasi Z yang terbiasa dengan konten multimedia dan visual (Babu et al., 2025; Basuki et al., 2025; Sadikin et al, 2023). Namun demikian, adopsi teknologi ini di tingkat sekolah menengah pertama, terutama di wilayah semi-perdesaan, masih menghadapi tantangan nyata. SMPN 1 Bojong, yang berlokasi di Kecamatan Bojong, Kabupaten Pandeglang, merupakan contoh nyata bagaimana semangat inovasi bertemu dengan keterbatasan literasi digital. Sekolah dengan lebih dari 680 siswa ini memiliki potensi besar dalam transformasi pembelajaran digital, namun guru-guru di sana masih mengalami hambatan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang komunikatif dan relevan dengan konteks abad ke-21.

Hasil observasi awal dan *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan oleh tim pengusul menunjukkan bahwa sekitar 80% guru masih mengandalkan metode ceramah dan presentasi statis. Padahal, para siswa menunjukkan karakteristik sebagai *visual learners* yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, imajinatif, dan bersifat dua arah ((Brnes & Tour, 2025; Čekrljia, 2024). Data internal sekolah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa guru memang telah mencoba menggunakan platform daring seperti *YouTube* atau *Google Slides*, tetapi belum menyentuh ranah penggunaan teknologi AI generatif seperti *ChatGPT*, *Bing Image Creator*, atau *Text-to-Speech* (TTS) untuk menciptakan media pembelajaran berbasis narasi visual.

Permasalahan lainnya yang teridentifikasi adalah kurangnya pelatihan terstruktur dalam pembuatan bahan ajar digital berbasis cerita, minimnya referensi lokal yang aplikatif, serta belum terbentuknya budaya kolaboratif antarguru dalam berbagi praktik baik. Di sisi lain, guru-guru di SMPN 1 Bojong menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pendekatan *learning by doing*, dan lebih memilih pelatihan yang praktikal serta langsung bisa diimplementasikan menggunakan perangkat yang tersedia seperti laptop pribadi dan proyektor sekolah. Merespons kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis *digital storytelling* dengan memanfaatkan teknologi AI generatif. Platform *Book Creator* dipilih sebagai media utama karena fleksibilitas dan kemudahannya dalam integrasi teks, suara, video, dan ilustrasi (Hariadi et al., 2017; Kokoç, 2024; Lestari, 2024). Para guru didampingi untuk memanfaatkan *ChatGPT/Gemini* dalam penyusunan naskah, *DALL·E/Bing Image Creator* atau *Banana Gemini* untuk ilustrasi, serta *ElevenLabs* untuk menambahkan narasi suara. Tujuan utama kegiatan ini adalah menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi dan pemanfaatan pedagogisnya di ruang kelas secara nyata (Lin & Chang, 2021; Liu, 2025)

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*) dengan guru di SMPN 1 Bojong, beberapa permasalahan utama yang teridentifikasi antara lain: (1) keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif dan kontekstual, (2) rendahnya pemanfaatan teknologi *generative AI* dalam proses pengembangan media pembelajaran, serta (3) belum adanya pelatihan terstruktur yang mendampingi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang relevan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan utama: bagaimana meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis *digital storytelling* dengan memanfaatkan teknologi AI generatif melalui platform *Book Creator*. Sehingga, program ini tidak hanya penting sebagai intervensi teknis, tetapi juga sebagai upaya pendalaman kurikulum melalui pendekatan berbasis teknologi yang aplikatif dan mudah diadopsi oleh guru di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, yang menekankan keterlibatan aktif guru sebagai peserta utama dalam setiap tahap kegiatan. Metode ini dipilih untuk menjawab kebutuhan riil guru yang menghendaki pelatihan aplikatif, langsung dapat diterapkan, serta relevan dengan konteks kerja mereka di sekolah. Tahapan kegiatan disusun secara sistematis, dimulai dari sosialisasi, pelatihan intensif, penerapan teknologi, hingga evaluasi dan

penyusunan rencana keberlanjutan program. Setiap tahap dirancang untuk membangun pemahaman, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis *digital storytelling* dengan dukungan teknologi AI generatif. Pendekatan ini juga memungkinkan kolaborasi lintas peran antara dosen, mahasiswa, dan guru, sekaligus memperkuat model pemberdayaan komunitas sekolah melalui integrasi teknologi pendidikan yang tepat guna dan berkelanjutan.

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang dalam lima tahapan utama, yaitu: (1) Sosialisasi awal, (2) Pelatihan intensif, (3) Penerapan teknologi, (4) Pendampingan dan evaluasi, serta (5) Rencana keberlanjutan.

1. Sosialisasi Program

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada kepala sekolah dan seluruh guru sasaran. Sosialisasi berlangsung pada 8 November 2025 secara luring di ruang guru, yang dihadiri oleh 21 guru dari berbagai rumpun mata pelajaran. Pada sesi ini, dijelaskan mengenai tujuan program, manfaat, teknis pelatihan, alur kegiatan, serta luaran yang ditargetkan. Diskusi interaktif dilakukan untuk menggali kebutuhan dan harapan guru sebagai dasar penyesuaian isi pelatihan.

2. Pelatihan Intensif Berbasis Praktik

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* selama dua hari (9–10 November 2025), dengan pendekatan *learning by doing*. Materi pelatihan meliputi pengenalan konsep *generative AI*, eksplorasi *Book Creator*, dan praktik penggunaan tools seperti *ChatGPT* (untuk narasi), *DALL·E*, *Bing Image Creator*, dan *Banana Gemini* (untuk visualisasi), serta TTS seperti ElevenLabs untuk narasi audio. Guru dipandu untuk menyusun storyboard, mengembangkan bahan ajar naratif digital, dan mengintegrasikannya ke dalam *Book Creator*.

3. Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan, guru diberi waktu selama satu minggu (11–15 November 2025) untuk mengembangkan dan menyempurnakan satu bahan ajar digital berbasis cerita sesuai bidangnya. Pada tahap ini, guru ditantang untuk menerapkan setidaknya dua *AI tools* dalam konten mereka dan menyusun prototipe bahan ajar yang siap digunakan di kelas.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan secara *hybrid* (luring dan daring) pada 16–23 November 2025. Dalam tahap ini, dosen dan mahasiswa melakukan kunjungan ke kelas serta memberikan konsultasi personal melalui *Zoom* dan grup WhatsApp. Evaluasi dilakukan melalui observasi, refleksi guru, serta kuisioner kepuasan peserta. Penilaian difokuskan pada kualitas pedagogis, keterpaduan elemen AI, serta kesesuaian dengan kompetensi dasar kurikulum.

5. Keberlanjutan Program

Untuk menjamin keberlanjutan program, tim menyusun *e-booklet* panduan serta membangun repositori digital berbasis *Google Drive* yang memuat 13 bahan ajar digital karya guru. Dibentuk pula *community of practice* antar guru yang difasilitasi oleh sekolah dengan pendampingan berkala dari tim pelaksana. Beberapa guru potensial diarahkan menjadi pelatih internal agar pelatihan bisa direplikasi untuk rekan sejawat.

Seluruh tahapan dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa sebagai tim teknis dan dokumentator, memperkuat keterlibatan perguruan tinggi dalam mendampingi transformasi digital pembelajaran di sekolah. Pendekatan kolaboratif ini terbukti efektif dalam membangun *sense of ownership* guru terhadap inovasi yang mereka hasilkan dan memperkuat sinergi antara dunia akademik dan dunia pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

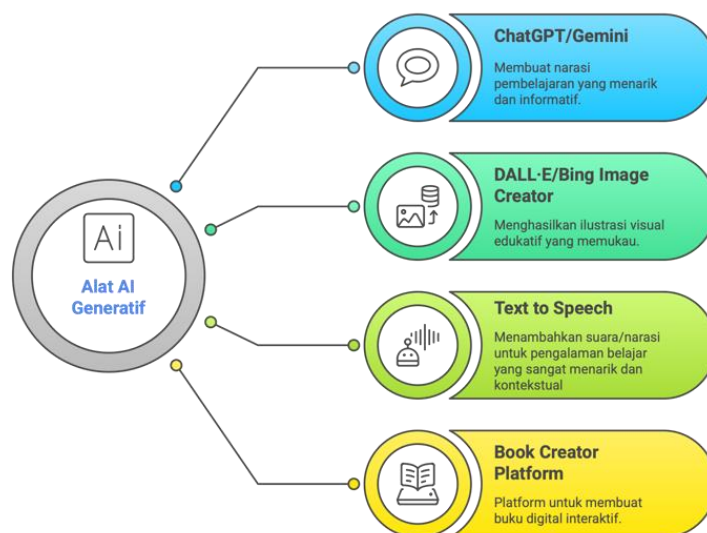
Setelah tahap sosialisasi, program dilanjutkan dengan pelatihan intensif bagi guru-guru di SMPN 1 Bojong. Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* selama tiga sesi utama, dengan pendekatan berbasis praktik dan hasil, yang berfokus pada pembuatan bahan ajar digital berbasis teknologi generative AI dan pendekatan *digital storytelling*. Tujuan utama pelatihan ini adalah membekali guru dengan keterampilan teknis dan pedagogis yang relevan untuk mendesain bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Sesi pertama pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep dasar generative AI serta pemanfaatannya dalam konteks pendidikan. Para peserta diperkenalkan pada berbagai model AI untuk generasi naskah, serta bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk

mengembangkan konten pembelajaran yang komunikatif dan adaptif. Setiap guru difasilitasi dalam menyusun satu bahan ajar digital utuh berbasis cerita, yang sesuai dengan mata pelajaran mereka masing-masing. Selama proses ini, tim dosen bertindak sebagai narasumber dan pembimbing pedagogis, sedangkan mahasiswa berperan sebagai asisten teknis yang mendampingi guru secara langsung. Pendekatan ini menciptakan ekosistem belajar kolaboratif yang mengedepankan partisipasi aktif dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Teknologi tersebut dipilih karena kemudahannya dalam penggunaan, kompatibilitas lintas perangkat, serta potensinya dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, khususnya generasi Z yang terbiasa dengan konten visual dan multimedia.

Bentuk dan Spesifikasi Teknologi

Platform utama yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a) Book Creator (<https://bookcreator.com>).
Aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna menyusun buku digital interaktif dengan elemen teks, gambar, video, dan audio. Kompatibel dengan berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone.
- b) ChatGPT
Digunakan untuk membantu guru menulis narasi cerita, penjelasan materi, dan dialog pembelajaran berbasis AI teks secara cepat dan relevan dengan kompetensi dasar yang diajarkan.
- c) DALL·E / Bing Image Creator / Banana Gemini
Ketiga platform ini digunakan untuk menghasilkan ilustrasi visual berbasis AI. Banana Gemini menjadi alternatif populer di kalangan pengguna Indonesia karena hasilnya yang variatif dan proses yang ringan. Guru dapat memasukkan prompt deskripsi dan memperoleh gambar yang sesuai konteks cerita pembelajaran.
- d) TTS (Text-to-Speech) seperti ElevenLabs
Digunakan untuk mengonversi teks narasi menjadi suara, yang disisipkan dalam buku digital untuk meningkatkan aspek auditori dan inklusifitas bagi siswa.



Gambar 1. Teknologi dan Inovasi pada Kegiatan PKM

Gambar 1 menunjukkan integrasi antara teks, gambar, dan suara yang dikelola dalam satu platform utama (*Book Creator*), menjadikan bahan ajar lebih naratif, menarik, dan multimodal. Proses ini juga bersifat modular, sehingga guru dapat memilih teknologi yang paling sesuai dengan kenyamanan dan

kebutuhan mereka. Semua *tools* tersebut tidak membutuhkan instalasi lokal dan dapat diakses secara daring dengan akun masing-masing guru, yang dipandu pembuatannya selama pelatihan.

Ukuran dan Kapasitas Pemanfaatan:

- a) Ukuran konten akhir: Setiap bahan ajar dirancang terdiri dari 5–10 halaman dengan kapasitas file sekitar 10–50 MB.
- b) Kapasitas akses: Dapat ditampilkan melalui proyektor kelas, dibuka di laptop atau ponsel siswa, serta diakses melalui tautan cloud secara fleksibel.
- c) Fleksibilitas penggunaan: Cocok untuk berbagai mata pelajaran dan dapat digunakan dalam sesi tatap muka, blended learning, maupun tugas individu.

Kebermanfaatan dan Kegunaan:

- a) Bagi Guru: Memberikan keterampilan baru dalam produksi bahan ajar digital inovatif yang berbasis AI dan storytelling. Meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi edukatif.
- b) Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar karena format pembelajaran yang visual, naratif, dan interaktif.
- c) Bagi Sekolah: Mendorong digitalisasi pembelajaran secara bertahap dan menumbuhkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Produk yang dihasilkan dapat digunakan ulang dan dikembangkan lebih lanjut sebagai warisan pengetahuan institusional.

Secara keseluruhan, inovasi ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru kepada guru, tetapi juga membentuk ekosistem pembelajaran digital yang inklusif, kreatif, dan kolaboratif, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Maqsood *et al.*, 2025; Sadikin & Nugroho, 2024).



Gambar 2. Pelatihan Intensif para Guru Di SMPN 1 Bojong

Materi ini disampaikan dengan cara interaktif melalui demonstrasi langsung dan diskusi terbuka, sehingga guru dapat memahami manfaat praktis dan batasan penggunaan AI dalam kelas. Sesi kedua berfokus pada pengenalan dan eksplorasi platform *Book Creator*, sebuah alat berbasis web yang memungkinkan pengguna menyusun buku digital interaktif yang dapat memuat teks, gambar, video, audio, hingga tautan eksternal. Guru diajak menjelajahi fitur-fitur utama *Book Creator* dan menyesuaikannya dengan kebutuhan materi pelajaran masing-masing. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada strategi *storyboarding* untuk membangun alur cerita edukatif dalam bahan ajar mereka, sesuai pendekatan pedagogi naratif.

Sesi ketiga merupakan sesi praktik intensif, di mana guru secara langsung memanfaatkan berbagai tools AI generatif untuk membuat prototipe bahan ajar mereka. Aplikasi yang digunakan antara lain:

- a) *ChatGPT* untuk menyusun naskah naratif dan penjelasan konten.
- b) *Bing Image Creator* atau *DALL-E* untuk menghasilkan ilustrasi visual sesuai tema pembelajaran.
- c) *Banana Gemini* untuk kebutuhan visualisasi cepat dan grafis tematik.
- d) *Text-to-Speech* (TTS) untuk membuat narasi suara, menambahkan unsur audio yang memperkuat storytelling.

Setiap guru difasilitasi dalam menyusun satu bahan ajar digital utuh berbasis cerita yang sesuai dengan mata pelajaran mereka masing-masing. Selama proses ini, tim dosen bertindak sebagai narasumber dan pembimbing pedagogis, sedangkan mahasiswa berperan sebagai asisten teknis yang mendampingi guru secara langsung. Pendekatan ini menciptakan ekosistem belajar kolaboratif yang mengedepankan partisipasi aktif serta meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Sofia (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam desain materi pembelajaran dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif, humanistik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penelitian Windiarti *et al.* (2023) menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi *generative AI* mampu meningkatkan kompetensi digital pendidik serta mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.



Gambar 3. Pelatihan Sesi 2 Dan 3 Intensif bagi para Guru di SMPN 1 Bojong

Hasil utama dari pelatihan ini adalah terciptanya prototipe bahan ajar digital interaktif dari masing-masing guru, yang siap digunakan dalam kelas. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan membangun budaya pembelajaran inovatif berbasis teknologi di lingkungan sekolah, serta memunculkan *role model* guru-guru penggerak digital di SMPN 1 Bojong. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan intensif, guru-guru peserta diberikan waktu selama satu minggu untuk menyusun dan menyempurnakan bahan ajar digital yang telah mereka rancang menggunakan *Book Creator* dan dukungan teknologi AI generatif. Tahap ini bukan diarahkan langsung pada implementasi di kelas, melainkan fokus pada proses internal guru dalam menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan pembelajaran yang aktual sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Guru ditantang untuk mengembangkan konten berbasis naratif yang kreatif, interaktif, dan kontekstual, yang relevan dengan karakteristik siswa mereka.



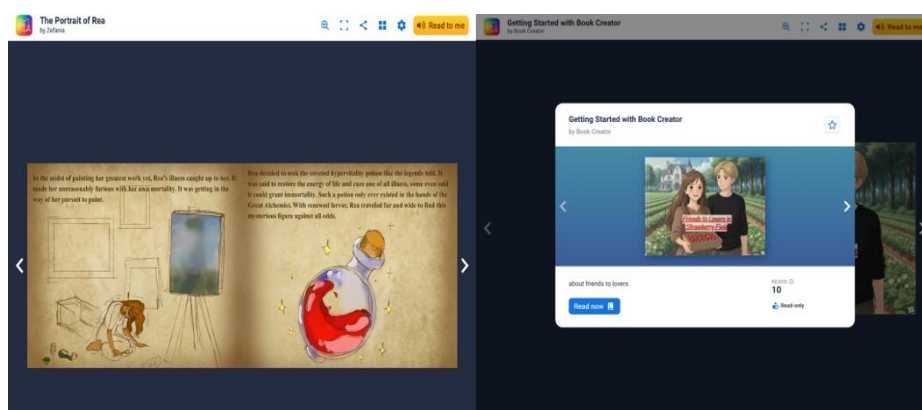
Gambar 4. Presentase Hasil Bahan Ajar Digital Interaktif Masing-Masing Guru

Tim pelaksana melakukan observasi terbatas selama masa pengembangan, termasuk diskusi informal dengan guru untuk mencatat dinamika, tantangan teknis, dan keberhasilan awal dalam penggunaan teknologi. Guru juga diminta mengisi lembar refleksi untuk mendokumentasikan proses berpikir mereka serta kendala-kendala yang dihadapi selama menyusun bahan ajar. Dalam proses ini, kelompok mata pelajaran Bahasa, khususnya guru Bahasa Inggris, menampilkan semangat luar biasa. Tiga guru Bahasa Inggris menunjukkan keterlibatan aktif sejak awal pelatihan hingga tahap uji coba. Mereka berhasil merancang bahan ajar yang menyajikan cerita pendek dalam Bahasa Inggris, lengkap dengan ilustrasi yang dibuat menggunakan AI visual, serta narasi suara dari teknologi TTS. Tidak hanya kontennya menarik, bahan ajar mereka juga mencerminkan pemahaman yang kuat terhadap pendekatan digital storytelling dan potensi generative AI dalam mendukung pembelajaran bahasa.

Adapun pengelompokan peserta pelatihan berdasarkan mata pelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bahasa Inggris: 3 guru
2. Bahasa Indonesia: 3 guru
3. Matematika: 3 guru
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): 2 guru
5. Pendidikan Agama Islam (PAI): 2 guru
6. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK): 3 guru
7. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): 2 guru
8. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): 2 guru

Pengelompokan ini memungkinkan pendekatan pelatihan yang lebih kontekstual dan kolaboratif, di mana guru dalam satu rumpun pelajaran dapat saling bertukar ide serta mendukung satu sama lain dalam proses kreatif penyusunan bahan ajar digital.



Gambar 5. Salah Satu Hasil Karya Bahan Ajar Digital Interaktif Menggunakan *Book Creator*

Pada periode 11–15 November 2025, para guru diberikan waktu untuk menerapkan teknologi yang telah dipelajari dalam pengembangan bahan ajar digital. Meskipun belum langsung digunakan dalam kelas secara luas, sebagian guru mulai mencoba uji coba terbatas, terutama dalam menyusun narasi dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya, guru Bahasa Inggris mulai merancang teks deskriptif tentang profesi dengan ilustrasi yang mereka buat sendiri melalui platform AI visual. Selama periode 16–23 November 2025, dilakukan pendampingan dan evaluasi melalui skema *hybrid*. Tim pelaksana melakukan kunjungan langsung ke sekolah untuk memfasilitasi konsultasi teknis, serta membuka sesi daring melalui grup *WhatsApp* dan pertemuan Zoom untuk memastikan semua guru dapat memperoleh bantuan saat menghadapi kendala. Selain itu, dilakukan juga evaluasi terhadap kualitas bahan ajar yang dihasilkan, analisis tantangan yang dihadapi guru, serta pendokumentasian praktik dan testimoni guru. Lembar refleksi dikumpulkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kenyamanan guru dalam memanfaatkan teknologi baru ini.

Keseluruhan rangkaian kegiatan berlangsung dengan suasana kolaboratif dan penuh semangat. Banyak guru menyampaikan bahwa ini adalah pengalaman pertama mereka memanfaatkan teknologi AI secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Program ini pun memberikan kesan mendalam dan mendorong semangat baru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang melampaui target awal. Berikut adalah perbandingan antara target dan capaian aktual baik secara keseluruhan maupun berdasarkan bidang mata pelajaran:

Tabel 1. Target capaian kegiatan pelaksanaan Abdimas

No	Kegiatan	Target	Capaian
1	Pelatihan	Minimal 70% guru menghasilkan 1 bahan ajar digital	19 dari 21 guru (90%) berhasil membuat prototipe bahan ajar digital
2	Repositori bahan ajar digital	Minimal 8 file terunggah	13 file bahan ajar digital lengkap terunggah dan terdokumentasi
3	Penyusunan panduan	1 dokumen panduan pembuatan bahan ajar berbasis AI dan storytelling	Telah selesai disusun dan dibagikan ke seluruh guru di sekolah
4	Evaluasi pasca pelatihan	80% peserta menyatakan peningkatan kompetensi	86% menyatakan pelatihan membantu secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan mereka

Capaian Per Mata Pelajaran (Guru yang menyelesaikan bahan ajar secara lengkap):

1. Bahasa Inggris: 3 dari 3 guru berhasil menyelesaikan bahan ajar digital.
2. Bahasa Indonesia: 3 dari 3 guru menyelesaikan prototipe, namun 2 di antaranya masih memerlukan revisi kecil.
3. Matematika: 3 guru aktif dalam pelatihan, namun belum seluruhnya menyelesaikan bahan ajar secara lengkap.
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): 2 dari 2 guru berhasil menyelesaikan bahan ajar.
5. Pendidikan Agama Islam (PAI): 2 dari 2 guru menyelesaikan bahan ajar dengan pendekatan naratif yang kuat.
6. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK): 3 guru menyelesaikan bahan ajar yang aplikatif dan kontekstual.
7. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): 2 guru berhasil menyusun bahan ajar berbasis eksperimen visual.

8. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): 2 guru mengikuti pelatihan, namun bahan ajar yang dikembangkan masih dalam proses pengembangan lanjutan.

Secara keseluruhan, dari 21 guru yang terlibat, 19 guru (90%) berhasil menyelesaikan prototipe bahan ajar digital yang sesuai dengan format dan tujuan pelatihan. Produk-produk tersebut telah diunggah ke dalam repositori digital sekolah dan siap digunakan serta disebarluaskan lebih lanjut. Capaian ini menjadi bukti konkret bahwa program ini mampu meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan media ajar yang kreatif dan kontekstual.

Tahap pendampingan merupakan bagian krusial dari keberhasilan program ini. Setelah pelatihan utama dan uji coba mandiri, tim pengusul melaksanakan kegiatan pendampingan lanjutan selama satu minggu secara hybrid, yaitu melalui kunjungan langsung ke sekolah serta komunikasi daring (*WhatsApp Group dan Zoom Meeting*). Dalam tahap ini, guru diberikan ruang untuk berkonsultasi secara personal, baik terkait aspek teknis (seperti pengoperasian *Book Creator*, penggunaan *ChatGPT*, dan integrasi TTS), maupun aspek pedagogis (bagaimana menyusun cerita dan menyesuaikan konten dengan kompetensi dasar kurikulum).

Sesi evaluasi bersama dilakukan di akhir pekan pendampingan melalui forum refleksi, di mana para guru berbagi pengalaman dalam proses menyusun, mengembangkan, dan mencoba bahan ajar digital mereka. Forum ini menjadi ajang pertukaran praktik baik dan pembelajaran antar guru lintas mata pelajaran. Evaluasi juga *survey* kepuasan dan minat untuk melihat antusiasme guru dalam melanjutkan inisiatif ini secara mandiri. Tim juga melakukan penilaian terhadap hasil akhir bahan ajar digital yang dikembangkan oleh masing-masing guru, berdasarkan kriteria keterpaduan narasi, keterlibatan elemen AI (*teks, visual, audio*), serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi pelaksanaan program dilakukan secara bertahap dan berlapis, mulai dari tahap pra-pelatihan, pelaksanaan, hingga pasca-kegiatan. Pada tahap awal, tim melakukan *monitoring* terhadap keterlibatan guru, progres pengembangan bahan ajar, dan kendala yang dihadapi, baik secara teknis maupun pedagogis.

Setelah pelatihan, tim melakukan evaluasi melalui:

- Kuesioner kepuasan peserta untuk mengukur persepsi mereka terhadap relevansi, efektivitas, dan manfaat pelatihan.
- Analisis kualitas produk bahan ajar yang dikembangkan oleh guru, dinilai dari aspek kreativitas, keterpaduan AI, dan kesesuaian dengan kurikulum.
- Refleksi guru melalui sesi diskusi terbuka dan isian lembar refleksi sebagai umpan balik naratif.

Untuk memastikan keberlanjutan program, beberapa inisiatif telah dirancang:

- Pengembangan repositori bahan ajar digital sekolah berbasis cloud (*Google Drive/blog* sekolah) yang berisi semua karya guru dan dapat digunakan kembali atau disebarluaskan kepada rekan sejawat.
- Penyusunan *e-booklet* panduan teknis dan pedagogis agar guru non-peserta pelatihan bisa mengadopsi metode serupa.
- Pembentukan komunitas praktik (*community of practice*) di antara guru-guru peserta pelatihan, yang difasilitasi oleh sekolah dan didampingi oleh tim pengusul secara berkala.
- Komitmen tim pengusul untuk memberikan pendampingan lanjutan secara daring bagi guru-guru yang ingin mengembangkan lebih lanjut bahan ajar digital mereka.

Pendampingan ini tidak hanya fokus pada penyelesaian kendala teknis, tetapi juga bertujuan untuk memetakan kebutuhan lanjutan. Hasil dari kegiatan ini akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun program keberlanjutan, seperti pelatihan lanjutan, pembentukan komunitas praktisi guru digital kreatif di tingkat sekolah, atau integrasi program ke dalam kegiatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Melalui pendekatan ini, diharapkan peningkatan keterampilan guru dapat terjadi secara berkelanjutan, dan bukan hanya bersifat satu kali pelatihan. Dengan melibatkan guru secara aktif dalam

proses reflektif dan evaluatif, program ini turut memperkuat *sense of ownership* terhadap transformasi digital di lingkungan SMPN 1 Bojong.

Untuk menjamin keberlanjutan kegiatan, disusunlah repositori bahan ajar digital berbasis cloud (*Google Drive* atau *Blogspot* sekolah) yang dapat diakses dan dikembangkan secara kolaboratif oleh guru-guru lainnya. Selain itu, tim pelaksana juga menyusun *e-booklet* panduan pembuatan bahan ajar berbasis AI generatif dan *storytelling* visual yang disebarluaskan ke guru-guru non-peserta. Kegiatan ini diharapkan menjadi embrio dari program pengembangan komunitas belajar berbasis teknologi di sekolah, sekaligus memperluas dampak program secara berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 1 Bojong ini menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan bahan ajar digital berbasis digital *storytelling* dengan dukungan teknologi AI generatif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Melalui pendekatan *learning by doing* dan pendampingan berbasis praktik, para guru tidak hanya mampu memahami konsep penggunaan AI dalam pembelajaran, tetapi juga menghasilkan prototipe bahan ajar digital yang layak untuk diterapkan di kelas. Keberhasilan 90% peserta dalam menyelesaikan bahan ajar digital, serta terbentuknya repositori dan komunitas praktik internal, menjadi indikator kuat bahwa program ini telah mencapai tujuannya secara efektif. Kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dalam memperkuat kapasitas literasi digital tenaga pendidik, khususnya di wilayah semi-perdesaan. Adopsi teknologi AI dalam pendidikan bukan hanya soal penguasaan alat, tetapi juga menyangkut perubahan pola pikir pedagogis dan budaya kolaboratif yang perlu ditumbuhkan secara berkelanjutan.

Sebagai saran, pelatihan serupa perlu direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan penyesuaian konteks, serta disertai penguatan keberlanjutan melalui pembentukan tim pelatih internal dan integrasi ke dalam program kerja sekolah. Pemerintah daerah dan lembaga pendidikan tinggi juga diharapkan mendukung upaya pengembangan kapasitas guru secara sistematis melalui program pelatihan teknologi berbasis praktik dan pendampingan jangka panjang. Dengan demikian, transformasi pembelajaran digital yang adaptif dan inklusif dapat terwujud secara lebih merata dan berkeadilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Esa Unggul atas dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, baik dari sisi pendanaan, koordinasi, maupun dukungan administratif. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh warga SMPN 1 Bojong atas kerja sama, partisipasi aktif, dan semangat inovatif selama kegiatan pelatihan, pendampingan, dan implementasi bahan ajar digital berbasis *digital storytelling* dengan teknologi AI generatif. Kontribusi semua pihak sangat berarti dalam menyukseskan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Babu, C. V. S., William, M. P., & Kowsika, S. (2025). Generative AI tools and education. In *Advances in Computational Intelligence and Robotics* (pp. 441–460). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-8332-2.ch019>
- Basuki, B., Rokhayati, T., Widiyono, Y., Isbakhi, A. F., & Zulfa, B. (2025). Pelatihan penggunaan media pembelajaran artificial intelligence dalam pembelajaran deep learning bagi guru Bahasa Inggris. *Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 40–50. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2135>
- Brnes, M., & Tour, E. (2025). Teachers' use of generative AI: A "dirty little secret"? *Language and Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/09500782.2025.2485935>
- Čekrljija, S. (2024). Challenges of teaching methods for Generation Z at universities: Case study China. <https://doi.org/10.52244/c.2024.11.16>

- Hariadi, B., Sunarto, M. J. D., Sagirani, T., & Amelia, T. (2017). *Pembelajaran berbasis mobile: Jawaban untuk gaya belajar generasi Z*. Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3513/>
- Kokoç, M. (2024). Factors influencing K-12 teachers' experiences of using generative AI tools: Opportunities and barriers. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 20(3), 101–111.
- Lestari, D. A. (2024). Workshop media pembelajaran berbasis artificial intelligence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Thawalib*. <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>
- Lin, C. H., & Chang, Y. Y. (2021). A progressive digital narrative teaching method to improve learning motivation as a lifelong learning skill. *Sustainability*, 13(23), 12991. <https://doi.org/10.3390/su132312991>
- Liu, Q. (2025). How generative artificial intelligence facilitates the digital transformation of educational models. *Journal of Education and Educational Research*, 12(2), 48–53. <https://doi.org/10.54097/a1kpv248>
- Maqsood, F., Batool, F., & Amin, S. (2025). Harnessing technological advancements to innovate instructional design for 21st-century learning. *QR Journal*, 2(2), 636–647. <https://doi.org/10.63878/qrjs93>
- Sadikin, I. S., Lutfiyah, L., & Nurchaerani, M. (2023). Enhancing students' writing skill through digital storytelling (DST): Students' voices. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 6(1), 127–133. <https://doi.org/10.22460/project.v6i1.p127-133>
- Sadikin, I. S., Nugroho, O. F., & Ulum, M. B. (2024). Integrating a scientific approach on mobile-assisted language learning in English writing instruction. *Eltin Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 12(1), 177–188.
- Sofia, H. (2023). Embracing digital tools to design materials for a new humanity. *Shanlax International Journal of English*. <https://doi.org/10.34293/rtdh.v12is1-dec.139>
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023, June 25). Melangkah maju dengan teknologi generative AI: Peningkatan kompetensi kepala sekolah SMP di Kota Palangkaraya. <https://doi.org/10.38043/parta.v4i1.4344>