



PEMBELAJARAN BERBASIS AI UNTUK MENINGKATKAN TEACHING READINESS

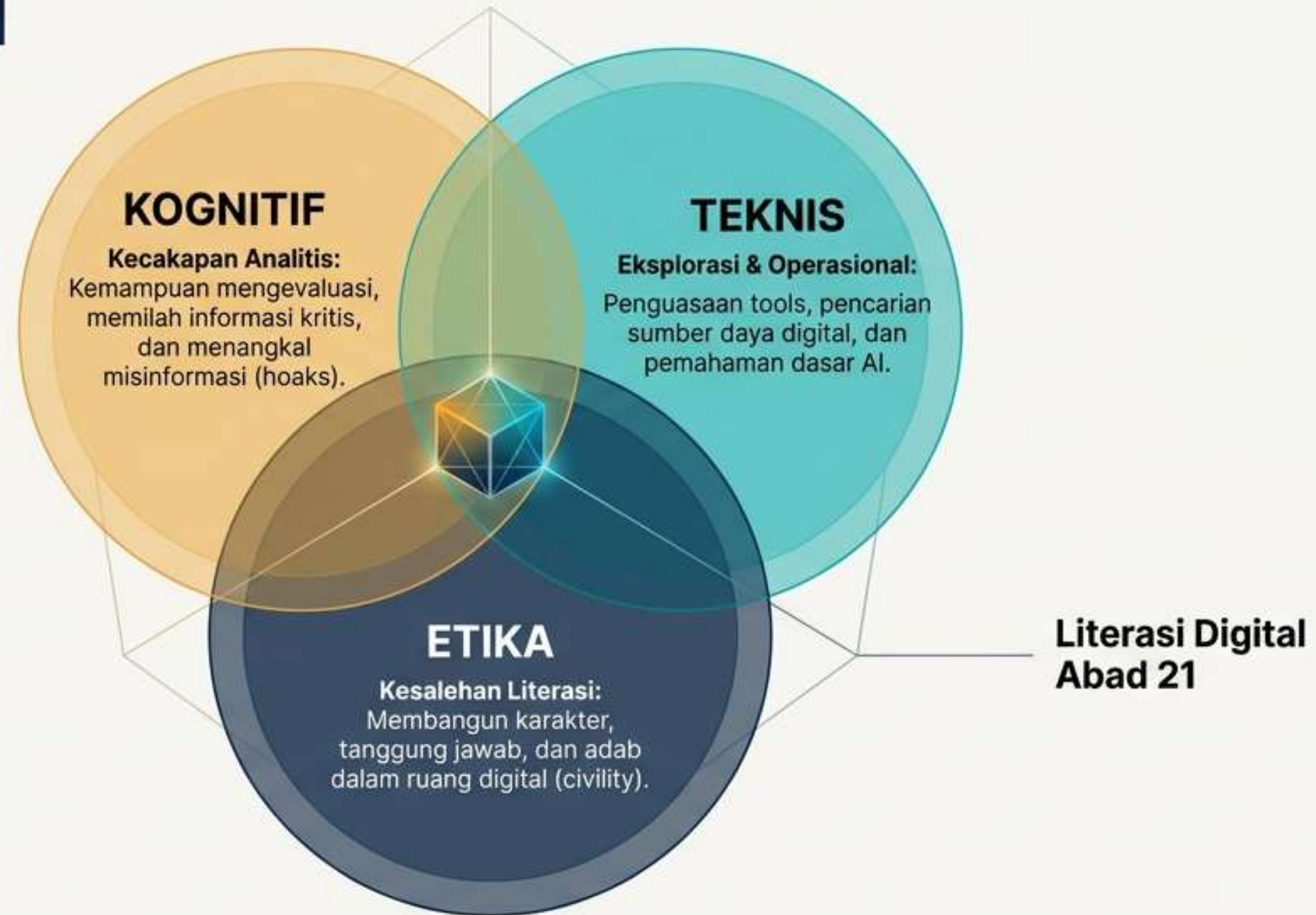
Samsun Susilawati

FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di MI&Mts Islamiyah Jabung Malang

Pengabdian Masyarakat, Kamis, 13 Agustus 2026

Mendefinisikan Ulang Literasi Digital (Society 5.0)



Literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan gawai, melainkan cara berpikir (*mindset*) kritis dan berkarakter di ruang maya.

Sinergi Kebijakan Nasional: Dua Pendekatan, Satu Tujuan



Kemendikdasmen

- Siswa sekolah umum, pendidik, dan komunitas pelajar nasional.
- 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH) & Hari Aksara Internasional.
- Daya saing global, AI Literacy, transformasi infrastruktur digital, Growth Mindset.



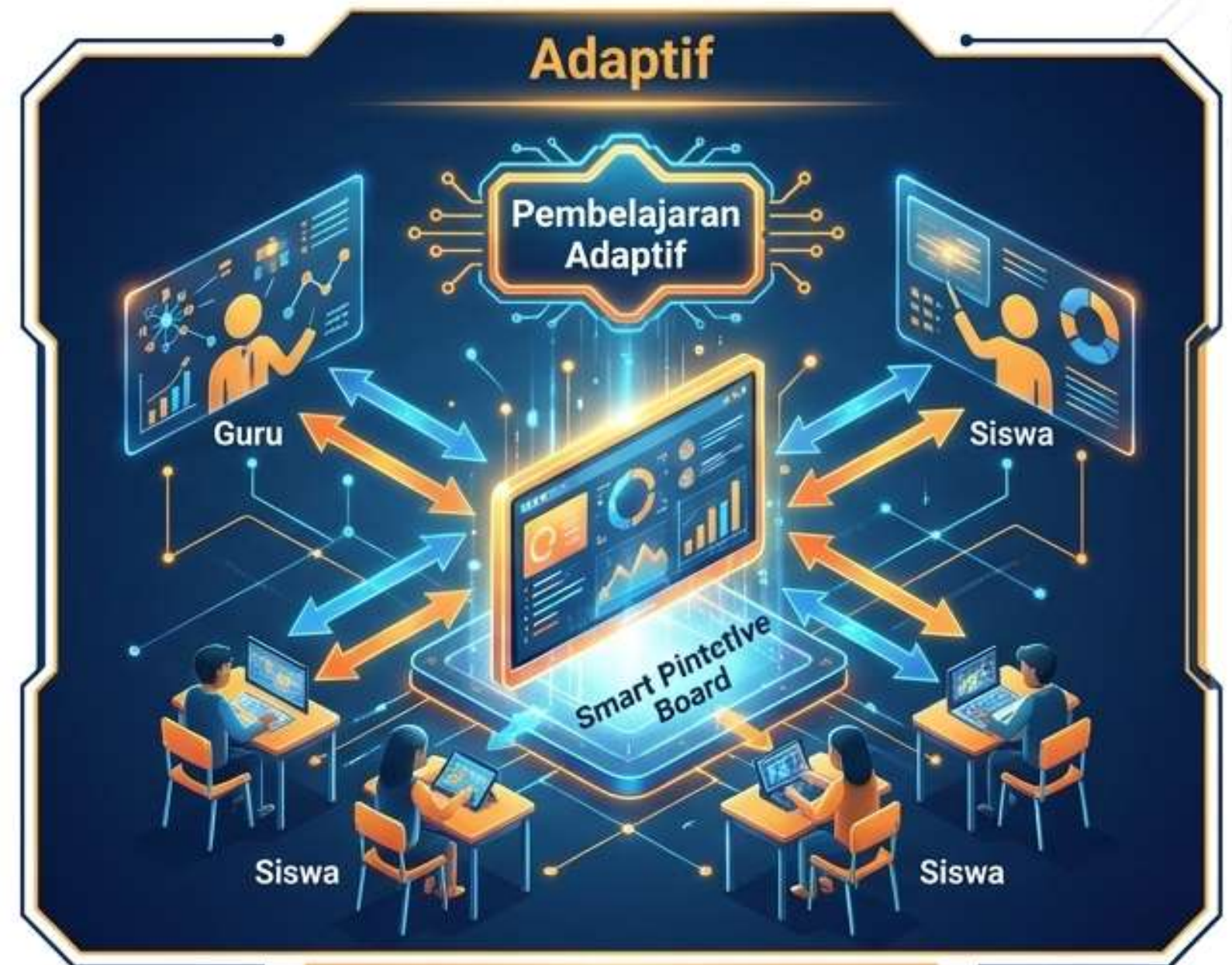
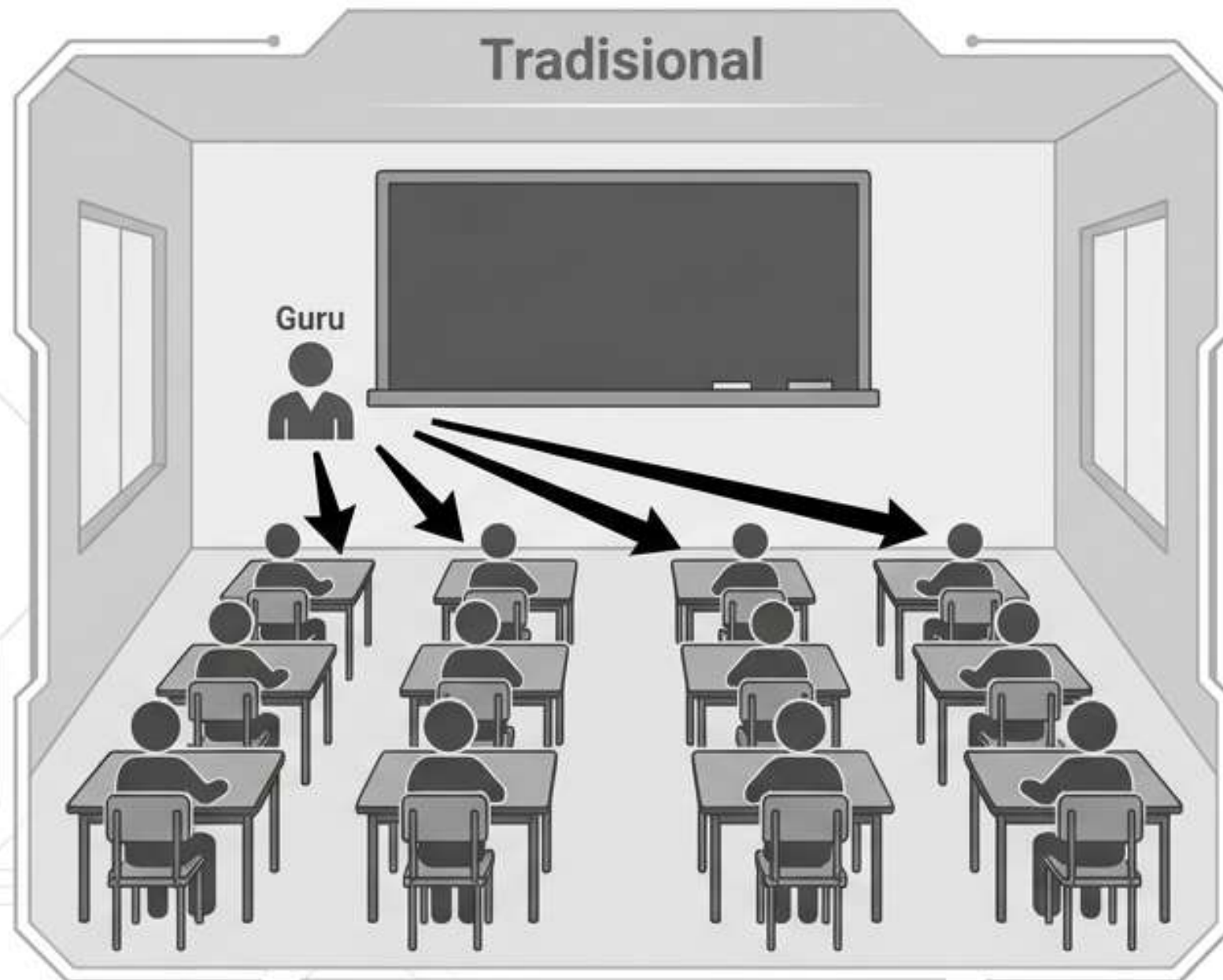
Kemenag

- 13 juta+ santri, siswa madrasah, keluarga, dan ekosistem pesantren.
- Implementasi PP Tunas (Maret 2026).
- Perlindungan anak dari ancaman siber, etika bermedia, penguatan nilai agama dan keluarga.

Kesimpulan Sinergi: **Akselerasi teknologi** (Kemendikdasmen) yang diimbangi dengan **benteng moral** dan **perlindungan** (Kemenag) menghasilkan **ekosistem digital** yang tangguh.

Mengubah Ruang Kelas Menjadi Hub Pembelajaran Adaptif

Transformasi tidak terjadi tanpa infrastruktur. Kemendikdasmen mendorong digitalisasi ruang kelas secara masif dengan mendistribusikan ratusan ribu papan interaktif pintar ke berbagai satuan pendidikan [111]. Infrastruktur ini bukan sekadar pergantian alat bantu, melainkan medium katalisator yang merombak pembelajaran pasif menjadi pembelajaran adaptif dan kolaboratif.



Matriks Media Pembelajaran Sekolah Dasar

Pemanfaatan teknologi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD.
Berikut adalah klasifikasi media untuk menstimulasi berbagai indera peserta didik.



VISUAL



Fokus: Merangsang pengamatan & imajinasi.

Contoh: Poster digital, ilustrasi, foto, teks presentasi.



AUDIO



Fokus: Mempertajam daya simak & imajinasi linguistik.

Contoh: Podcast edukasi, rekaman suara, radio.



AUDIO-VISUAL



Fokus: Pemahaman komprehensif, retensi memori tinggi, & keterlibatan total.

Contoh: Video animasi, simulasi interaktif, film dokumenter.

Kriteria Esensial Pemilihan Media Pembelajaran



Ekosistem Aplikasi Penggerak Literasi

Mengubah *screen-time* menjadi *learning-time*. Ragam platform inovatif dimanfaatkan untuk menciptakan ruang belajar tanpa batas yang interaktif dan *gamified* (berbasis permainan).

Perpustakaan Digital (E-Books)

Meningkatkan minat baca dan pemerataan akses buku literatur bermutu tinggi.

Duolingo

Pembelajaran bahasa adaptif dan personalisasi mandiri.

Google Classroom

Manajemen kelas digital tanpa batas ruang dan waktu.

Wordwall

Mengubah kuis dan evaluasi menjadi permainan interaktif yang memicu antusiasme.

Spektrum Ekosistem Media Pembelajaran



Filosofi 3M: Menghidupkan Ruang Belajar Digital

Keberhasilan integrasi teknologi tidak dinilai dari kecanggihan alatnya, melainkan dari kemampuannya membangkitkan kesadaran belajar.

Strategi literasi digital harus bertumpu pada trinitas pedagogi masa depan: Meaningful (Bermakna), Joyful (Menggembirakan), dan Mindful (Penuh Kesadaran) [96].

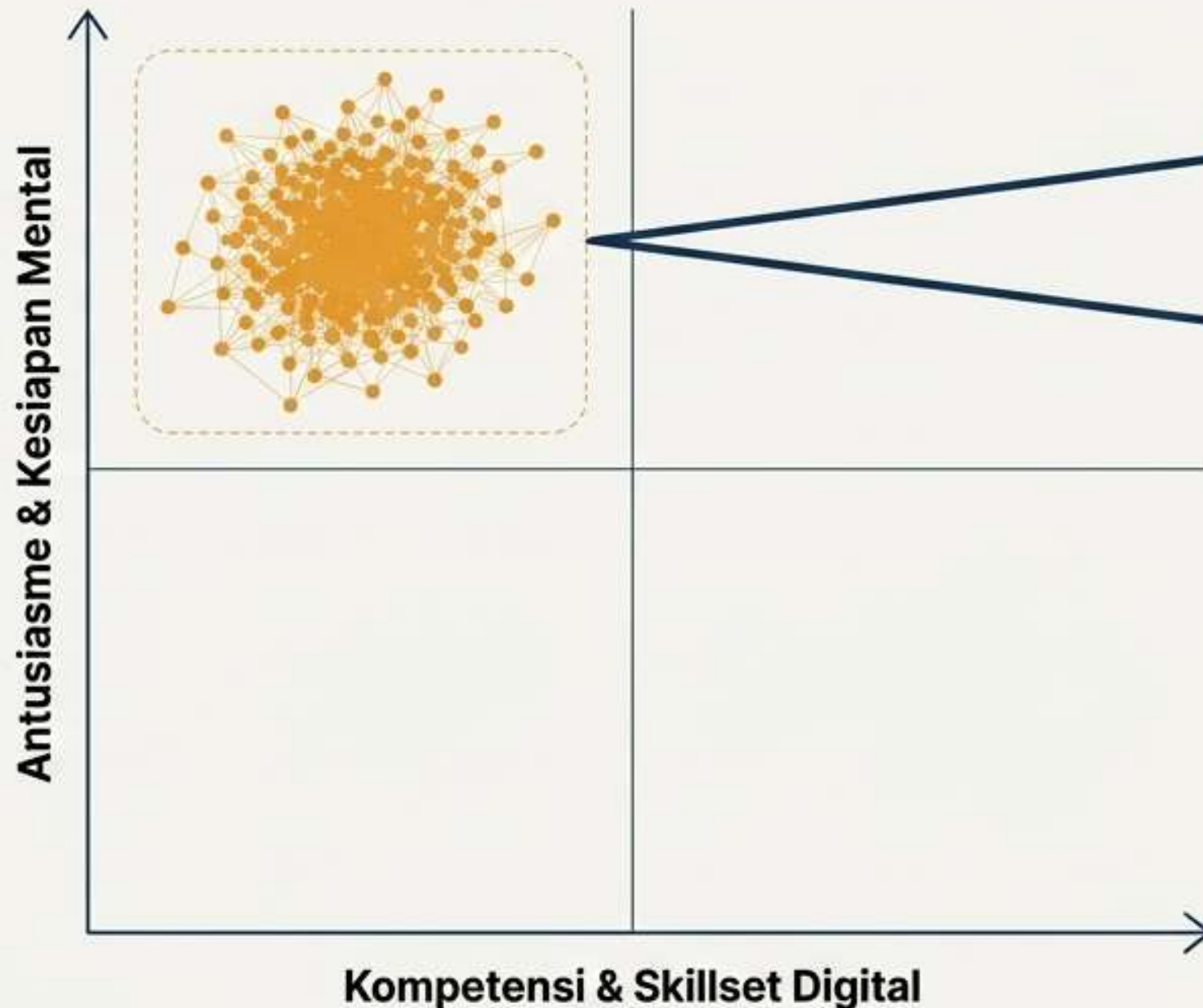


Kurva Aktivasi: Dampak Teknologi pada Keterlibatan Siswa



Paradoks Kesiapan Guru di Lapangan

Tingginya antusiasme berbenturan dengan literasi teknis yang terbatas.



Maju Tak Gentar, Tapi Cemas

Realita Data: 83% guru merasa cemas, khawatir, dan minder saat menggunakan perangkat digital untuk pertama kalinya.

Mindset Positif: Namun, mayoritas guru memiliki pandangan mau tidak mau harus adaptasi dan memandang transformasi digital memberikan dampak pengajaran yang lebih praktis dan variatif.

Mindset terbuka saja tidak cukup. Dibutuhkan intervensi strategis untuk menggeser guru menuju kuadran **Antusias & Terampil** (Kanan Atas).

Faktor Penentu Kesuksesan Adaptasi Guru



Model Gunung Es: Tantangan Implementasi Ekosistem



Puncak Gunung Es (Yang Terlihat)

- Infrastruktur tidak merata.
- Keterbatasan akses perangkat lunak/keras.
- Masalah koneksi (kuota dan WiFi).

Di Bawah Permukaan (Akar Masalah Nyata)

Resistensi Pedagogik: Keengganan pendidik meninggalkan zona nyaman metode konvensional/tradisional.

Kesenjangan Kompetensi: Rendahnya kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum secara bermakna.

Kelelahan Kognitif: Beban kerja guru bertambah jika ekosistem platform tidak disederhanakan (platform fatigue).

Kebijakan Lemah: Kurangnya peer-support dan regulasi pendorong dari pimpinan sekolah.

Peta Jalan Strategis: Kerangka Kerja 4 Pilar Sekolah



Menuju Generasi Indonesia Emas 2045



Literasi digital bukan tentang seberapa canggih aplikasinya, melainkan tentang kesalehan literasi, daya analitis siswa, dan orkestrasi guru yang transformatif untuk menghadapi era Education 5.0.

IA/ ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN

AI pakai prinsip "Guru di Depan, AI di Belakang"
AI tidak punya hati → Yang tanamkan akhlak tetap guru
AI bisa salah → Guru wajib validasi
AI tidak bisa mendidik adab → Guru tetap teladan utama.

Fungsi AI dalam pembelajaran sebagai katalisator untuk mewujudkan pembelajaran yang berdiferensiasi, efisien, dan berpusat pada murid.
Guru dapat bertransformasi dari "sumber informasi" menjadi "fasilitator dan pembimbing karakter".

GRATIS APLIKASI

AI = Asisten Pribadi Guru + Tutor Pribadi Siswa

AI bukan buat ganti guru

belajar lebih personal, cepat, dan menarik.

Gemini AI

Claude

Juara

Cat gbt

AI

KATA KUNCI

1. Buatlah from RPM Rencana Pembelajaran Mendalam (kurikulum cinta)
2. Buatlah media
3. Buatlah RPM pdf/word
4. Buatlah LKS
5. Buatlah gambar

PRAKTEK MEMBUAT PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS AI

1.RPP

2.LKPD

3.Media Gambar

4.Evaluasi

KUMPULAN MEDIA INTERAKTIF

**[HTTPS://DOCS.GOOGLE.CO
M/SPREADSHEETS/D/1FKIJ
SGAVLEKGRJ_K0DVbVUENF
1UWEUXBCFFDGB5WB8M/E
DIT?USP=SHARING](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FKIJSGAVLEKGRJ_K0DVbVUENF1UWEUXBCFFDGB5WB8M/edit?usp=sharing)**

TERIMA KASIH