

**STUDI PENDAHULUAN: PENYUSUNAN MEDIA DAN BAHAN AJAR  
INOVATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PURBALINGGA MELALUI  
PLATFORM *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* DI MI ISTIQOMAH  
SAMBAS UNTUK MODERASI TIGA DOSA PENDIDIKAN**

Doni Uji Windiatmoko<sup>1)\*</sup>, Riyan Dwi Yulian Prakoso<sup>2)</sup>, Luthfannisa Afif Nabila<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Purbalingga

Surel: [doniujiw@itbmp.ac.id](mailto:doniujiw@itbmp.ac.id)

**Abstract**

The purpose of this article is to describe the results of the initial study in the situation analysis activity. The topic of writing about the need for effective and innovative learning media is very important to fulfill in this digital era. Current learning increasingly requires teachers to design their learning based on the latest information technology. This Community Partnership Program (PKM) is a follow-up to the results of the novice lecturer research (PDP) of the head of the proposer in 2024 which resulted in findings in the form of rituals, local wisdom values, and moderation of three educational sins that can be massively relevant in the field of education and learning in basic education units. At primary school age, local wisdom values are very easy to integrate into learning and internalize in students to prevent the three sins of education. The method used were interview and questionnaire. The results are, first, the modification of learning media in the classroom has not been maximized. Second, partner teachers have not made much use of the sophistication of information technology, especially Artificial Intelligence (AI). The informants admitted that so far they have only used powerpoint to create learning media. Third, the values and forms of Purbalingga's local wisdom and the moderation of the three sins of education have not been recognized. Both values will be integrated into AI-based learning media to prevent the three sins of education.

**Keywords:** *learning media, AI technology, local wisdom value, moderation of three educational sins*

***Corresponden author\****

***Email: doniujiw@itbmp.ac.id***

## **1. Latar belakang**

Setelah melakukan wawancara dengan pihak sekolah, dalam hal ini guru mata pelajaran, diperoleh sejumlah permasalahan yaitu modifikasi media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas yang belum maksimal. Informan mengakui bahwa selama ini hanya menggunakan powerpoint untuk memproduksi media pembelajaran. Permasalahan ini menandakan guru-guru di sekolah mitra belum familier dengan aplikasi atau perangkat lunak pembuat media pembelajaran. Pembelajaran yang seperti itu dapat mengakibatkan kebosanan siswa karena tidak memanfaatkan teknologi informasi. Teknologi yang dimaksud itu yang berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang sangat inovatif dan kreatif. Di sisi lain, guru di sana tidak banyak tahu cerita atau nilai kearifan lokal Purbalingga yang sebetulnya sangat melimpah. Terkait tiga dosa pendidikan yang juga perlu disosialisasikan karena guru di tempat sekolah mitra tidak banyak mengetahuinya.

Dari wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa pembelajaran di sana selama di kelas dilakukan sangat sederhana yaitu hanya menggunakan powerpoint. Di dalam powerpoint tersebut, guru memberikan materi dan tugas-tugas, kemudian para siswa diminta mengumpulkan hasil tugas tersebut. Kondisi ini tentu tidak sejalan dengan kompetensi guru yang mestinya tanggap perkembangan teknologi dan kreatif dalam menyediakan media pembelajarannya.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah mitra, juga menunjukkan informasi bahwa belum ada pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif. Selama pembelajaran di kelas, para guru hanya menggunakan powerpoint. Ketika pengusul uraikan program pengabdian mengenai pembelajaran menggunakan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI), Ibu Kepala Sekolah menyatakan tidak ada atau belum pernah mengetahui guru-guru mengajarnya dengan bahan ajar seperti itu. Namun menurutnya, tepat sekali diadakan pelatihan bahan ajar berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Terlebih lagi, setelah pengusul jelaskan teknologi AI itu dapat memudahkan guru dalam pembelajaran, kepala sekolah tersebut mengatakan semakin antusias dan bersedia bersinergi dalam pengabdiannya.

Menurut Khoiriah et al., (2023) mengatakan bahwa dalam pengembangan kurikulum, AI dapat digunakan untuk menyiapkan materi dan menguji kemampuan peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi canggih tersebut, sistem manajemen pendidikan di era 5.0 menjadi lebih adaptis dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Berdasarkan Windiatmoko dan Mardiyah (2018) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhannya. Habsy et.al. (2023) menjelaskan bahwa dalam menghadapi kasus-kasus yang merupakan 3 dosa besar pendidikan yang menyimpang seperti

intoleransi, bullying, dan kekerasan seksual, guru sebagai fasilitator dapat memberikan dukungan siswa dalam mencapai pemahaman dan keterampilan yang diharapkan. Dalam pembelajaran, disamping menyampaikan materi, guru juga memberikan aksi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung perkembangan siswa.

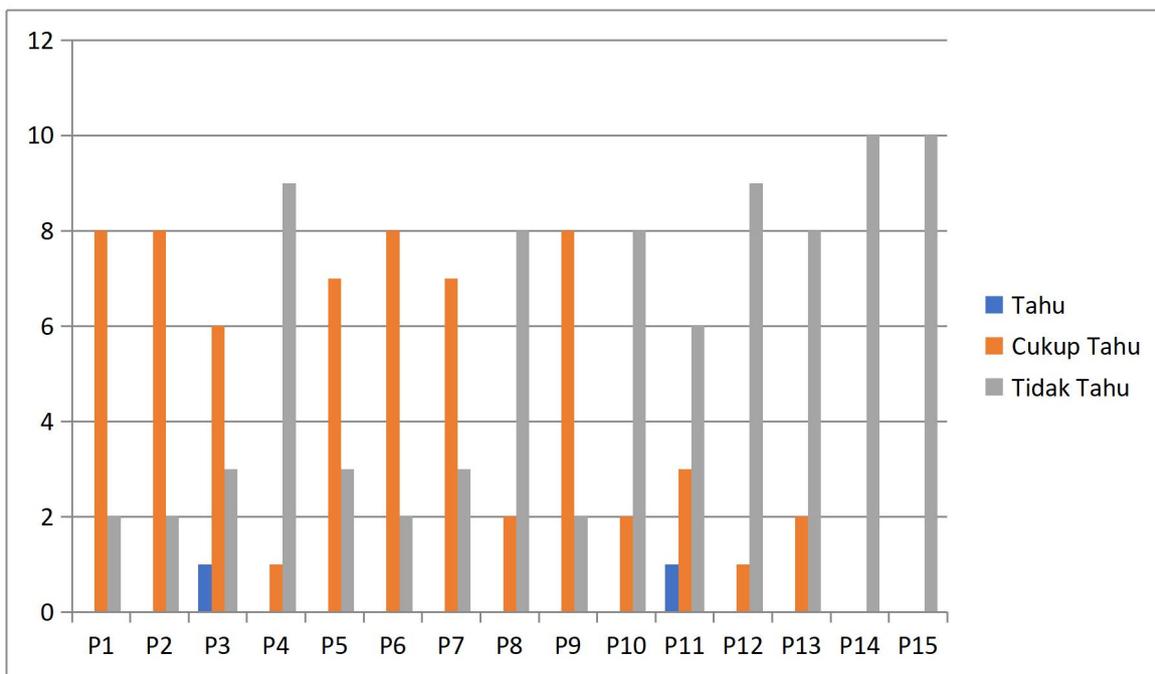
## **2. Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Abdussamad, 2022) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah langkah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka. Menurut Sugiyono (dalam Putri, 2019) mengungkapkan bahwa studi pustaka mengacu pada kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak dapat dipisahkan dari literatur ilmiah. Teknik ini digunakan untuk menangkap skema, landasan, dan opini tekstual yang mendasari kerangka pemikiran. Prosedur ini juga membantu memperoleh data sekunder yang dapat menjadi dasar perbandingan teori dan praktik lapangan. Data sekunder dengan metode ini diperoleh dengan menjelajah di internet dan membaca berbagai literatur, terkait penelitian terdahulu, catatan kuliah dan sumber lain yang sesuai. Menurut Sugiyono (dalam Windiatmoko, 2019), studi pustaka berkaitan dengan penelitian teoritis dan referensi lain mengenai nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti. Moleong (2017) menambahkan bahwa meskipun permasalahan sebenarnya berasal dari data itu sendiri, namun diperlukan studi pustaka untuk lebih mempertajam rumusan masalah itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis dokumen berupa modul perkuliahan, RPP, hasil wawancara, dan catatan pertemuan tim dosen pengampu. Pembahasan selanjutnya akan berdasarkan referensi, artikel jurnal, prosiding konferensi, dan lain-lain terkait budaya, literasi, dan nilai kearifan lokal. Hasil diskusi yang diinginkan akan berupa pembahasan mendalam mengenai topik yang dibahas.

## **3. Hasil dan Diskusi**

Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan, terdapat 10 responden yang memberikan tanggapan atas pertanyaan-pertanyaan dalam angket tersebut. Diketahui ada 8 responden atau 80% yang menyatakan tidak tahu bahwa kearifan lokal purbalingga dapat memoderasi tiga dosa pendidikan di lingkungan belajar siswa. Selain itu, responden juga menyatakan ketidaktahuan mengenai memoderasi tiga dosa pendidikan melalui bahan ajar dan media inovatif berbasis kearifan lokal Purbalingga sebesar 8 responden atau 80%. Minimnya pengetahuan tentang media inovatif dalam pembelajaran diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan 60% responden

tidak mengetahui bahwa Chat GPT Perplexity dapat membantu membuat bahan ajar interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa. Sementara itu, sebanyak 9 responden atau 90% menyatakan ketidaktahuannya tentang Bing Image Generator yang dapat membantu membuat simulasi sederhana atau permainan interaktif dan inovatif untuk pembelajaran. Sebanyak 8 responden atau 80% tidak mengetahui bahwa Chat GPT dan Bing Image Generator bisa digunakan untuk membuat video atau gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Terkait pengetahuan tentang aplikasi Scratch, terdapat 10 responden atau 100% yang tidak tahu bahwa Scratch bisa membuat bahan ajar inovatif yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa dan terdapat 100% responden juga yang tidak mengetahui jika Scratch bisa digunakan untuk membuat game sederhana yang dapat membantu siswa memahami konsep pelajaran. Adapun hasil kuesioner tersebut dapat disimak pada bagan 1 di bawah ini.



Bagan 1. Hasil kuesioner pemahaman guru terhadap topik pengabdian masyarakat.

Berdasarkan hasil deskripsi dari angket studi pendahuluan menyatakan bahwa kebutuhan bahan ajar dan media inovatif sangat penting di dalam proses pembelajaran terutama penggunaan AI. Hal ini sejalan dengan pendapat Dhinesa (2019) yang menyatakan bahwa AI memudahkan guru dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar serta berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Febriady (2022) menambahkan bahwa AI dapat memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa siswa menerima materi yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Menurut Sugiyono (2016),

potensi dan masalah merupakan salah satu tahap dari desain penelitian dan pengembangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mencari data atau informasi mengenai kebutuhan siswa mengenai buku ajar inovatif yang diinginkan.

#### **4. Kesimpulan**

Bahan ajar dan media inovatif berbasis teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menjadi sebuah kebutuhan di tengah era pembelajaran dewasa ini. Bahan ajar dan media inovatif ini memuat materi kearifan lokal Purbalingga yang dapat dimaksudkan sebagai moderasi tiga dosa pendidikan kepada para peserta didik. Di sisi lain, kearifan lokal dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk memperkenalkan budaya lokal.

Kebaruan dalam kegiatan bersama mitra adalah bahan ajar dan media inovatif berbasis teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Guru mitra membuat bahan ajar dan media inovatif sesuai dengan materi ajarnya menggunakan teknologi AI agar semakin interaktif dan inovatif. Aplikasi AI yang digunakan semakin mempermudah penyusunan bahan ajar tersebut. Mitra guru juga antusias agar segera menerapkannya di dalam kelas.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Pelaksana kegiatan/pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi melalui Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat atas kepercayaan dan kesempatan sehingga hibah Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan skema Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) tahun ini dapat didanai. Pelaksana kegiatan juga mengucapkan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat institusi atas dukungan dan bimbingannya. Selain itu, kepada kepala madrasah dan guru-guru madrasah selaku mitra kegiatan disampaikan ungkapan terima kasih. Dari tim internal, pelaksana juga sampaikan terima kasih atas kerja sama dan perhatian yang baik selama ini.

#### **6. Referensi**

- Abdussamad, Z. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV. Syakir Media Press.
- Dhinesa, M. (2019). *Penerapan strategi pembelajaran partisipatif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa: Penelitian eksperimen pada siswa kelas viii SMP PGRI Balaraja* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2), 140–150. <https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14165>

**SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (SNP2M) 2024  
PUSAT PENELITIAN, PUBLIKASI DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM MAJAPAHIT**

- Habsy, B. A., Rohida, A. I., Sudarsono, M., Sholikhah, M. A., Firdaus, M., & Anzhani, V. A. (2024). Tantangan Pendidikan Abad Ke-21: Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5065-5077.
- Khoiriah, S. U., Lubis, L. K. L. U., & Anas, D. K. N. (2023). Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 117–132. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.650>
- Moleong, L.J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. E. (2019). Evaluasi program bimbingan dan konseling: sebuah studi pustaka. *Jurnal bimbingan konseling indonesia*, 4(2), 39-42.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Windiatmoko, D.,U., Mardiyah, A.,A. (2018). Refleksi Kultural dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Tradisi Ruwahan di Dusun Urung Urung. *Jurnal Matapena*, 1(2), 40-52.
- Windiatmoko, D. U. (2019). EKSISTENSI MATA KULIAH BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENUNJANG BUDAYA LITERASI DAN NILAI KEARIFAN LOKAL: EKSISTENSI MATA KULIAH BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENUNJANG BUDAYA LITERASI DAN NILAI KEARIFAN LOKAL. In *Prosiding SNP2M (Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat) UNIM* (No. 2, pp. 161-167).